

# домашний КОМПЬЮТЕР

**ВЫИГРАЙ  
компьютер**

подробности на стр. 123

## БИТВА ПРОЦЕССОРОВ

Лучшие из низших

## КУБИК

Компьютер для  
подростков

## РУССКИЙ СОФТ

Не спешите нас  
хоронить!

## ИСКУССТВЕННЫЙ ИДИОТ

Войны в Сети

[www.HomePC.ru](http://www.HomePC.ru)

рекомендованная цена

**32 руб.** в Москве



4 601357 000017

# Средиземье

*хоббит здесь*





# Абсолютно плоские мониторы SyncMaster

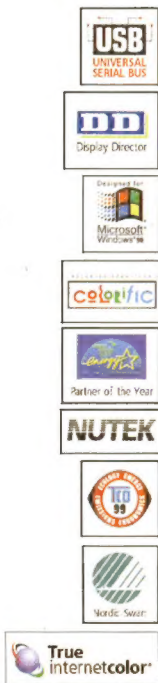
Новая серия плоских мониторов

**Samsung**

**SyncMaster 755DF**



**SyncMaster 753DF**



**Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.**

Диагональ экрана 17"(видимая - 16")  
Абсолютно плоский экран и плоское изображение  
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)  
DynaFlat - Infinitely Flat Tube  
Макс. разрешение 1600x1200@68Гц  
Покрывание экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)  
Совместимость с Plug & Play  
TC099 (Опция)  
Калибровка цвета (ПО Colorific)

**Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.**

Диагональ экрана 17"(видимая - 16")  
Абсолютно плоский экран и плоское изображение  
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)  
DynaFlat - Infinitely Flat Tube  
Макс. разрешение 1280x1024@65Гц  
Покрывание экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)  
Совместимость с Plug & Play  
Калибровка цвета (ПО Colorific)

Москва: Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795-0400; СИТИЛИНК 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742-5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валра 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Intel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютеры 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 737 6131; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютеры 785 5701; Санкт-Петербург (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-SHS 329 3673; МТ Компьютеры 186 9590; Аэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 32156; Ауга Computers 248 8390; 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Хитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системы 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; Сочи (8622) Юлистер-юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апрель-Сервис 34 3635; 3ВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Аиком 51 0510; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммел 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Infant 41 5234; Элекс-ком 72 7240; Ижевск (3412) Элли 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Комтех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империял 53 4222; Ю.Сахалинск (42422) СахИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 37 6587; Москва (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфра 77 7777; Владимир (8922) Кант 32 6080; Орел (0862) Трио 47 2482; Пермь (3422) ИВС 46 6594; Новокузнецк (3843) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 32 7000; Армавир Владос (237) 5 9910







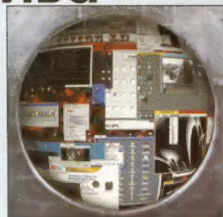
## 23 Кубик

Все началось с анкеты, в которой молодым людям из Бельгии, Великобритании, Германии, России и Франции предлагалось выразить свое отношение к устройствам, которые позволили бы искать вокруг себя «человека своей мечты». Воображаемый приборчик «нащупывал» в эфире сигналы своих собратьев и сигнализировал владельцу, что воплощение мечты где-то рядом. А дальше — владельцы устройств могли бы завязать виртуальный разговор, и если обмен посланиями подтвердит предположение приборчика, познакомиться лично. Так возникла идея компьютера для подростков — Cybiko.



## 38 Альтернатива

Миллионы людей чувствуют себя приговоренными к одному и тому же стандартному набору: Windows, Word, Internet Explorer... Но свобода выбора существует! Читайте об операционной системе BeOs.



## 32 Мастер

Компьютерная система управления домом (или квартирой) создана. В России.



## 84 Берегись автомобиля, или Ад на колесах

Иииииииии! Нажал на газ, сжег резину, сбил старушку, перевернулся, дал зомби в глаз, всех уничтожил, получил кредиты, поехал дальше! Это все что такое? А это беспредел и дурдом пятой степени — Carmageddon, одним словом!



## 95 Фотосудия

«ДК» представляет новый журнал в журнале, посвященный цифровой фотографии.

В первом выпуске:

- путешествие в Париж с цифровым аппаратом в руках
  - как купить цифровую фотокамеру
  - рассказ о новой камере Olympus C860L
- и другие материалы



## 66 Властелин колец



Диск Толкиена — целый мир, в котором вас ждут встречи с хоббитами и эльфами, а также с великим магом Гэндальфом.



Обложка номера  
Дизайнер: Виктор Жижин  
Художник: Джон Хоу



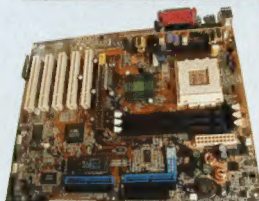


# СОДЕРЖАНИЕ

- 4 ..... Обмен опыта
- 6 ..... Письма
- 8 ..... Классик

## HARDWARE

- 16 ..... Новости
- 18 ..... Лучшие из низших
- 23 ..... Кубик
- 26 ..... Мармеладное радио
- 30 ..... Умный глаз
- 32 ..... Мастер



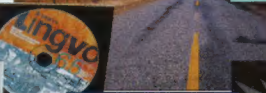
## SOFTWARE

- 36 ..... Новости
- 38 ..... Альтернатива
- 44 ..... Большой словарь
- 46 ..... Русский софт



## ИНТЕРНЕТ

- 52 ..... Люди
- 54 ..... Колесо обозрения
- 56 ..... Настоящая реальность
- 58 ..... Мыльные войны



## ОБЗОР CD-ROM

- 66 ..... Властелин колец
- 72 ..... Легконравные шахматы
- 74 ..... Идеальный британский
- 76 ..... Далекое близкое
- 78 ..... Хочу портвейна белого!
- 80 ..... Крупный пес с блохами



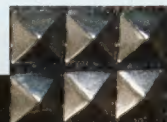
## ИГРЫ

- 82 ..... Новости
- 84 ..... Берегись автомобиля, или Ад на колесах
- 88 ..... Теократия
- 90 ..... Секретные материалы
- 92 ..... Мини-рецензии
- 94 ..... Объявления



## ФОТОСТУДИЯ

- 97 ..... Колонка редактора
- 98 ..... Новости
- 100 ..... Парижские письма
- 108 ..... Olympus C860L
- 112 ..... Как купить цифровую камеру
- 114 ..... HotShots
- 118 ..... (Невыносимая) легкость бытия
- 121 ..... Д-р Артем рекомендует
- 122 ..... Д-р Хелп рекомендует
- 126 ..... Кроссворд
- 127 ..... Анекдоты



## О железе!

О процессоры, о материнские платы, кулеры и адаптеры, переходники и слоты, сканеры и принтеры, сетевые карточки, модемы, мониторы, жесткие диски!.. Как приятно держать вас в руках, как восхитительно вас устанавливать, апгрейдить, менять, чинить, разбирать, собирать, настраивать! И когда отношения с железом заходят столь далеко, то это уже не работа и не игра — а страсть!

Алексей Ерохин, редактор отдела Hardware и фотограф «ДК», испытывает страсть к железу (и не скрывает этого). Прежде всего, конечно, к компьютерному. Но не только. Редактор отдела Hardware любит железо как факт, железо как стиль, железо как символ твердости и мужества — и фотографирует его во всех видах и ракурсах. По этому номеру Алексей Ерохин разложил разнообразные модные железки из своей коллекции, которой позавидует любой директор сталелитейного завода (металлисты, завидуйте тоже!).

## домашний КОМПЬЮТЕР

№11 (53) 2000

Алексей Поликовский (главный редактор)  
weter@glasnet.ru

Ольга Черникова (дизайн)  
och@computerra.ru

Алексей Ерохин (hardware)  
erokhin@online.ru

Яков Шлунт (software)  
nina8@orc.ru

Михаил Горюнов (игры)  
mgorunov@mtu-net.ru

Александр Беркенгейм (cava@online.ru),  
Лада Славникова (lada@computerra.ru)

(специальные корреспонденты)  
Владимир Белко (редактор)  
belko@computerra.ru

Д-р Хелп (dhelp@computerra.ru)  
Сергей Елкин (графика)  
elkin@zhurnal.ru

Виктор Жижин (дизайн обложки)  
Егор Петушков (сканирование)

Александр Петроченко (директор)  
apet@computerra.ru

Светлана Сазонова (рекламно-маркетинговая служба)  
svetas@computerra.ru

Наталья Петроchenkova (менеджер проектов)  
nata@computerra.ru

Распространение ЗАО «Компьютерная пресса»  
Сергей Тимошков (ген. директор) kpressa@computerra.ru

Издатель: C&C Computer Publishing Limited  
25, Turnbull's Lane, Gibraltar

© МКИ «Компьютерра», 2000

Адрес редакции 117419, Москва,  
2-й Рошинский проезд, д. 8

Телефон (095) 232-2261, 232-2263 • Факс (095) 956-1938

Е-mail dk@computerra.ru • URL http://www.HomePC.ru

За достоверность рекламных объявлений ответственность  
несут рекламодатели.

Точка зрения редакции не обязательно совпадает с точкой  
зрения авторов.

При цитировании или ином использовании материалов,  
опубликованных в настоящем издании, ссылка на  
«Домашний компьютер» обязательна. Полное или  
частичное воспроизведение или размножение каким бы то  
ни было способом материалов настоящего издания  
допускается только с письменного разрешения владельца  
авторских прав.

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати.  
Свидетельство о регистрации № 014538.

Учредитель Д.Е. Менделюк

Отпечатано в типографии ScanWeb, Финляндия.  
Тираж 35 000 экз.

Цена свободная.  
Подписной индекс 34288

Фотоотъемка в номере произведена  
с использованием цифровой техники,  
предоставленной компанией  
MAS Elektronik AG.



Тестовая лаборатория «ДК» оснащена  
процессором Pentium III-650, предостав-  
ленным фирмой Asbis (Москва), и CD-RW  
Philips 404, предоставленным представи-  
тельством фирмы Philips в России.



По всем вопросам подписки и распростра-  
нения обращаться в отдел распространения  
к Игорю Широину. Тел.: (095) 232-21-65,  
E-mail: ishir@computerra.ru

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Samsung	2 стр. обл.
Техмаркет Компьютерс	3
Ф-центр	5
Zulauf	7
Радио Максимум	14
Seiko Epson Corp.	27
MAS Elektronik AG	43
Профинанс	50
APC	63
24x7.ru	96
Canon	114
МедиаТек	3 стр. обл.
IC	4 стр. обл.





**TECHMARKET**  
КОМПЬЮТЕРС

Компьютер TCM "Extreme GT" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM "Extreme GT" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высокклассной игровой станции. Компьютеры TCM "Extreme GT" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

**Бесплатная**

**гарантия 2 года  
доставка по Москве  
техническая поддержка**



## TCM "Extreme GT" Домашний компьютер

на базе процессора Intel® Pentium® III с тактовой частотой 733 МГц

**Лучшая конфигурация для 3D игр,  
графических редакторов и работы в Интернете**



ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30  
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33  
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00  
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83  
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37  
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10  
ст. м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85  
ст. м. "Полужаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76 940-23-22  
ст. м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68  
Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru  
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru  
Сервис центр, 1-я улица 8 Марта, д.3, (095) 214-3162 e-mail: service@techmarket.ru  
WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование  
E-mail: office@techmarket.ru  
Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"  
ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

Желаете сэкономить время?

**www.5000.ru**

Посетите наш Интернет-магазин.  
Здесь Вы можете сделать заказ,  
который Вам доставят в офис  
или домой.

**ФИЛИАЛ:**

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская,  
д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

**НАШИ ДИЛЕРЫ:**

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а  
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56  
Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310  
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35  
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34  
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424  
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а  
Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85  
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18  
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56  
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1  
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а  
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732  
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г. Красноярск Проспект Мира, 36, оф.510  
Барнаул "Мэйл" (3852) 36-4575 г. Барнаул Ул. молодежная 3, оф.9  
Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256 г. Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107  
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г. Екатеринбург, ул.Луначарского 36  
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation





\* \* \*

Пользователям Win98.

Вы никогда не удивлялись тому, что какая-нибудь жутко наглая прога торчит в System tray'e, а в папке **Автозагрузка** ее нет? Это значит, что прога совсем обнаглела и влезла в реестр. Выкурить ее оттуда можно так (не спешите хвататься за голову, все очень просто!!!):

**Пуск>Программы>Стандартные>Служебные>Сведения о системе.**

В **Сведениях о системе** выберите **Сервис>Программа настройки системы**. Выберите закладку **Автозагрузка**. Поднимитесь до самого верха списка с галочками. Начните поиск «вредительницы». Для ее отключения достаточно скинуть галочку. Вот и все, больше она не будет вам мешать! Восстановить ее можно аналогичным способом.

Анатолий Попов,  
г. Северодвинск Архангельской обл.

\* \* \*

Несколько полезных советов по изменению настроек в реестре Windows 9x.

Все настройки выполняются в разделе реестра Windows [HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer].

Нужно просто создать параметр dword, значение 1, десятичное исчисление.

С помощью приведенных ниже

ключей можно скрыть некоторые пункты меню **Пуск**:

NoRun — пункт **Выполнить**, NoFind — пункт **Поиск**, NoHelp — пункт **Справка**, NoRecentDocsMenu — пункт **Документы**, NoClose — пункт **Завершение работы**, NoLog Off — пункт **Завершение сеанса** (имя пользователя), NoFavorites Menu — пункт **Избранное**, NoCommonGroups — подменю **Стандартные**, NoSet Folders — пункт **Панель управления и Принтеры** в меню **Настройка**, NoSet Taskbar — пункты **Панель задач** и **Пуск** в меню **Настройка**.

Теперь советы для любителей порядка.

Скрыть все иконки на рабочем столе — NoDesktop, при выходе очищать пункт **Документы** — ClearRecent DocsOnExit.

Можно убирать иконки на рабочем столе и по отдельности.

Скрыть иконку Internet Explorer — NoInternetIcon, скрыть иконку **Сетевое окружение** — NoNetHood.

Ну и еще некоторые ключи.

Не сохраняя настройки Рабочего стола при выходе — NoSaveSettings, запретить доступ к значку Принтеры в папке Мой компьютер и удаление и добавление принтеров — NoDeletePrinter и NoAddPrinter соответственно.

Также можно скрыть диски в папке **Мой компьютер** — NoDrives. Значения: A — 1, B — 2, C — 4, D — 8, E — 16, F — 32, G — 64, H — 128, I — 256, J — 512, K — 1024 (и т.д.), Z — 33554432, BCE — 67108863.

Можно разрешить запуск только определенных приложений.

Для этого нужно найти или создать раздел в реестре [HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\RestrictRun]. В нем нужно создать строковые параметры с названиями 1, 2, 3 и т.д. Вместо значения нужно указать названия программ (без путей), запуск которых нужно разрешить (все остальные будут запрещены). После этого в разделе реестра [HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\

Policies\Explorer] нужно создать ключ RestrictRun.

Дмитрий Мигилев,  
Чебоксары

\* \* \*

Я думаю, не все знают, что в Windows 98 можно создавать собственные темы Рабочего стола. Вот что нужно для этого сделать.

1. Скопируйте все, что вы хотели бы добавить в тему **Стола** (иконки, звуковые фрагменты, фоновый рисунок, курсоры), в каталог Plus!\Themes.

2. Откройте Plus!\Themes и скопируйте любой файл \*.theme.

3. Переименуйте его с расширением \*.txt

4. Запустите WordPad и откройте этот файл как **Текстовые документы MS-DOS**.

5. Если вы хотите установить индивидуальные иконки на **Мой компьютер**, **Полная или пустая корзина**, **Сетевое окружение**, то найдите строчки:

[CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}\DefaultIcon] DefaultValue=%ThemeDir%\Windows 98 — мой компьютер.ico

[CLSID\{20D2C60-3AEA-1069-A2D7-08002B30309D}\DefaultIcon] DefaultValue=%ThemeDir%\Windows 98 — сетевое окружение.ico

[CLSID\{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}\DefaultIcon] full=%ThemeDir%\Windows 98 — полная корзина.ico,0

empty=%ThemeDir%\Windows 98 — пустая корзина.ico,0

После слова %ThemeDir% напечатать точное название файла.

Если вы хотите поставить собственные курсоры, то найдите заголовок: [Control Panel\Cursors]. Сделайте то же самое, что и в 5 п.

Если вы хотите поставить фоновый рисунок, то найдите заголовок: [Control Panel\Desktop]. Сделайте то же самое, что и в 5 п.

Если вы хотите поставить звуковые эффекты, то найдите заголовок: [Control Panel\Desktop\Window Metrics]. Сделайте то же самое, что и в 5 п.

Дмитрий Кураев,  
Ульяновск

\* \* \*

Я считаю, что самые хорошие мышки — это Mitsumi Classic: у них удобный дизайн, крепкий шнур... Но обычно через 1-1,5 года службы у них напрочь отказывают кнопки, особенно левая (или правая у левшей), хотя остальная механика еще в порядке. Покупать новую мышь? Нет, можно вылечить старую. Для этого аккуратно разбираете ее (снимаете корпус). Далее:

1. Иголкой аккуратно вынимаете верхнюю часть кнопки (она ходит вверх-вниз), чуть-чуть отогнув пластмассовые крепежи и пружинку (не потеряйте ее).

2. Ту же иголку ставите в кнопку (старайтесь по центру) и легонько ударяете по ней чем-нибудь металлическим (можно молотком — только не пробейте насквозь). В результате на потерявшей упругость металлической мембране появится выпуклость, которая восстановит контакт.

3. Собираете кнопку (заодно очистите направляющие ролики и сам шарик), а затем и всю мышь.

Минус этого ремонта — практически исчезает звук от клика кнопки. Вернуть звук щелчка левой кнопке можно, поменяв кнопки местами (просто перепаяйте микровыключатели).

И еще несколько советов счастливым обладателям принтеров HP DeskJet 400, 420 (эти малыши обладают завидной экономичностью по сравнению со своими братьями 600-й серии, жаль только, их уже не выпускают):

1. Если вы установили Windows 98, то не ставьте стандартный драйвер из предлагаемых самой Windows. Регулировка режима (эконом, нормальный, улучшенный) здесь не производится. Лучше скачайте с сайта [www.hp.com](http://www.hp.com) родные русские драйверы для 420-го принтера. Установив экономичный режим, вы растянете чернила на 1000-1200 листов, почти не потеряв в качестве при распечатке текстов.

2. Перезаправляйте картриджи. Как это сделать, можно узнать на сайте [www.chat.ru/~vinet/guide.htm](http://www.chat.ru/~vinet/guide.htm). Я свой последний картридж заправил уже в третий раз.

3. Регулярно очищайте принтер от пыли и вытекших чернил.

4. Не кладите в подающий лоток по 1-3 листа бумаги, положите сразу листов 10. Недостаток этой модели — зажевывание бумаги, если ее очень мало. В крайнем случае, подайте один листочек вручную сади.

5. Балуйте ваш принтер хорошей бумагой (в крайнем случае российской ксероксной, а лучше импортной для струйных принтеров), и он прослужит вам не один год.

6. Подумайте, нужен ли вам цветной картридж? Если нет, то не берите его заранее, помните про то, что он высыхает за 4-5 месяцев бездействия.

Александр Казанцев,  
г. Чайковский Пермской обл.

\* \* \*

Если нужно найти в какой-то папке и/или вложенных в нее папках файл, то достаточно нажать F3, и загрузится стандартный поисковик Windows с уже прописанной директорией поиска.

Если у вас при установке нового оборудования возникли проблемы (в моем случае модем Rockwell определялся как «контроллер последовательного порта», и, ясное дело, он не работал), то попробуйте следующее. В меню **Устройства (Мой компьютер>Свойства>Устройства)** найдите лиш-

Каждое письмо, поступившее в пункт обмена опыта, участвует в розыгрыше призов

Сегодня призы получают:

Анатолий Попов, г. Северодвинск Архангельской обл. — словарь Lingvo 6.0 от компании АБВУ

Дмитрий Мигилев, Чебоксары

— CD-ROM «Русские народные сказки» от компании «1С»

Дмитрий Кураев, Ульяновск — CD-ROM

«Курс математики Л.Я. Боровского» от компании «МедиаХауз»

LINGVO 6.0

Это система электронных словарей, позволяющая переводить слова и словосочетания с английского языка и обратно за считанные секунды, не вставая из-за компьютера.



РУССКИЕ НАРОДНЫЕ  
СКАЗКИ

Этот диск содержит 100 оригинальных иллюстраций, полные тексты сказок и 13 видеофрагментов. Ваш ребенок получит игру-раскраску. Он сможет раскрасить любую понравившуюся картинку.



КУРС МАТЕМАТИКИ  
Л.Я. БОРОВСКИЙ

Диск поможет школьникам и абитуриентам при подготовке к экзаменам. На диске много интересных и полезных задач и упражнений.



нее устройство и удалите его, затем нажмите **Обновить**. При этом обновится новое устройство, и компьютер предложит выполнить **Поиск новых драйверов** или **Выбрать из списка**. Жмите на поиск, пропишите путь к нужным драйверам. Если не найдет (и если не попросит поставить диск с дистрибутивом Windows) — отправьте опять в ту же директорию.

Игорь Громов

\* \* \*

1. Если у вас аудиокарта Creative Labs SB Live! [E400] с последним обновлением, то вам наверняка надоела иконка «SB Live! News Available».

Если так, то сделайте следующие манипуляции:

а) откройте каталог C:\Program Files\Creative\Launcher\TaskGuide;

б) удалите из него файл UpdTray.exe;

в) перезагрузитесь.

2. Многие не знают, что в меню **Отправить** в Windows можно добавлять свои значки. Для этого:

а) откройте папку C:\WINDOWS\SendTo;

б) добавьте папки или ярлыки по своему усмотрению;

в) закройте папку C:\WINDOWS\SendTo.

3. В Windows 98 есть панель **Быстрый запуск**. Чтобы ее изменять, надо:

а) открыть папку C:\WINDOWS\Application Data\Microsoft Internet Explorer\Quick Launch;

б) добавить или удалить ярлыки по своему усмотрению;

в) закрыть папку.

Николай Амеличев,  
Санкт-Петербург

\* \* \*

Как включить вывод значков в полноцветном режиме? Ниже приведен ключ, дающий возможность отображать значки в полноцветном режиме без установки пакета MS Plus. Обратите внимание: у вас должна быть графическая плата, способная к представлению более чем 256 цветов.

Ключ: [HKEY\_CURRENT\_USER\Control Panel\Desktop\WindowMetrics]  
Параметр: Shell Icon BPP  
Тип: REG\_SZ

Значение: 16 (для особо тонких ценителей — 32)

Как изменить системные пиктограммы и названия Windows 95? Предположим, вам захотелось заменить название «Корзина» на «Урна» и изменить ее пиктограмму на изображение мусорного бака. Для этого запустите Редактор реестра. Затем нужно войти в раздел HKEY\_LOCAL\_MACHINE\CLSID\{645FF040-5081-101B9F08-00AA002F954E} и изменить название в

поле значения этого раздела по умолчанию на желаемое (в нашем случае «Урна»). Теперь название изменено, но оно пока хранится в буфере иконок ShellIcon Cache. В принципе, для того, чтобы обновить буфер, можно перезапустить систему, но можно обновить его и прямо «на ходу». Для этого достаточно изменить размер иконок: **Свойства экрана>Оформление>Значок>Размер**. Для изменения пиктограммы описанным выше способом необходимо войти в раздел реестра {645FF040-5081-101B9F08-00AA002F954E}\DefaultIcon и изменить значение параметров Empty и Full на путь к вашему файлу значка. (Кстати, цифра после имени файла означает номер значка в файле; так, например, c:\Windows\System\Shell32.dll,15 означает 15-й значок из библиотеки иконок Shell32.dll.) Если же вы используете файл \*.ICO, то надо просто поставить после имени файла значение 0. Теперь снова изменив размер значков, вы обнаружите у себя на столе новую пиктограмму вместо пиктограммы «Корзина».

Ниже приведены CLSID для разных системных пиктограмм:

{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D} — Мой компьютер  
{208D2C60-3AEA-1069-A2D7-08002B30309D} — Сетевое окружение  
{645FF040-5081-101B9F08-00AA002F954E} — Корзина

{00020D75-0000-0000-C000-000000000046} — Входящие  
{00028B00-0000-0000-C000-000000000046} — The Microsoft Network

{FBF23B42-E3F0-101B-8488-00AA003E56F8} — Проводник

(ВНИМАНИЕ: Данный совет предназначен для тех, у кого нет MS Plus).

Костя Кулыгин,  
Новороссийск

\* \* \*

Как скопировать текст из окна MS-DOS? Это возможно только при условии, что окно DOS-программы не раскрыто на весь экран. Щелкните мышью по иконке в верхнем левом углу окна — появится системное меню. Выберите в нем пункт **Правка>Выделить**. Выделите мышью текст, который необходимо скопировать, и нажмите Enter, либо выберите пункт **Правка>Копировать**. Текст теперь находится в буфере обмена и может быть вставлен в другие программы.

Дмитрий Пижамов,  
Самарская обл.

Редакция не несет  
ответственности за советы,  
которые читатели дают друг другу

## Компания «Ф-центр» представляет КОМПЬЮТЕРЫ серии «МИР» с мониторами ViewSonic®

6-летний опыт производства  
персональных компьютеров

Комплекующие от ведущих  
мировых производителей

ПРИГЛАШАЕМ ПОСЕТИТЬ  
САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ

м. «Бабушкинская»  
ул. Сухонская, 7А

с 10.00 до 20.00  
без выходных  
и перерыва на обед  
т./ф.: 472-6401

м. «Улица 1905 года»  
ул. Мантулинская, 2

с 10.00 до 20.00  
без выходных  
и перерыва на обед  
т./ф.: 205-3524, 205-3666

м. «ВДНХ», ВВЦ  
пав. №71 и пав. №2 ТК «Регион»

с 10.00 до 18.00  
без выходных  
и перерыва на обед  
т./ф.: 216-1512, 785-1-785



- сертифицированы Росстандартом (сертификат соответствия № РОСС RU.АЮ26.В00044, гигиенический сертификат № 050.МО20401.П08097П8)
- 30 часов тестирования
- гарантия на системные блоки 2 года
- гарантия на мониторы 3 года
- гарантийный ремонт
- предустановка лицензионного программного обеспечения



т.: 472-6401 (многоканальный) ф.: 472-7322 E-Mail: public@fcenter.ru Web: www.fcenter.ru





Прочитал статью «Электронный доктор» («ДК» №9, 2000, стр. 32) и очень заинтересовался прибором DETA. Хотелось бы узнать подробнее, на что можно рассчитывать при лечении им распространенных болезней (гипертония, остеохондроз)? Можно ли его купить (если — да, то где и по какой цене), возможна ли доставка за пределы Москвы? И вообще — не шутка ли все это (вроде до первого апреля далеко?). Заранее спасибо за ответ!

Олег Бузникин,  
Калуга

От редакции: «Электронный доктор» DETA, судя по письмам, заинтересовал многих. Видимо, подкупает не только оригинальность идеи создания полевого щита против неблагоприятного воздействия на нашу биоэнергетику и восстановления энергетического внутреннего равновесия, но и простота обращения. Пользоваться им можно в «фоновом» режиме, не отвлекаясь от своих занятий. Принцип действия — родственник давно вошедшей в практику электроакупунктуры (а она, в свою очередь, происходит от простой акупунктуры, известной в традиционной китайской медицине уже больше 3000 лет), только воздействие ведется не по отдельным биологическим активным точкам (или меридианам), а на весь организм

в целом за счет подбора частот, характерных для тех или иных органов. Последние отзываются на это улучшением капиллярного кровообращения, питания тканей, обмена веществ. Важно, что «насытившийся» орган перестает реагировать на резонансную частоту, поэтому нет опасности навредить таким лечением. Отдельные методики (по разным органам и частотам) разрабатывались в основном в Германии (за границей же, кстати, и находится масса ресурсов по *electromagnetic therapy*, попробуйте спросить на этот счет у AltaVista), в DETA их просто объединили и добавили свойство «бесконтактности».

Благодаря такому общему воздействию перечень заболеваний, поддающихся лечению этим аппаратом, включает, пожалуй, большинство известных медицины заболеваний. Поскольку корни всех наших страданий лежат в изменениях обмена веществ, иммунитета, нервной и других управляющих систем нашей внутренней лаборатории, именно на эти объекты и направлено лечебное электромагнитное поле. С другой стороны, не стоит ожидать и «хирургического» эффекта от такой терапии, длительность и результат лечения очень индивидуальны и зависят от запущенности болезни и, безусловно, от правильности диагноза. Например, такой симптом, как головная боль является проявлением десятков разных заболеваний, возможно, имеет смысл сначала обратиться к «неэлектронному» врачу, чтобы найти истинную причину. Но даже начав лечение в правильном направлении, субъективно можно почувствовать себя хуже, например, для гипертоника, привыкшего к ненормально высоким цифрам давления, его снижение сопровождается головной болью, вялостью (потом, конечно, все нормализуется, но нужно терпение).

Стоимость 7-программного аппарата в НПК «Медстан» около \$90, программатор с базой по шести с лишним сотням болезней — \$50. Иного-

родние могут заказать его по почте. Предусмотрена поддержка пользователей врачами-специалистами полевой терапии.

### Меняю шкуру уссурийского тигра на компьютер

И чувствую себя девчонкой  
юной,  
Слегка развратной и —  
навеселе...  
«Надолго ль?» — спросят.  
Я три раза сплуну  
И разотру по матушке—  
Земле...

Знаете, я давно пришла к выводу, что в мире много неожиданного, но все происходящее не случайно, а закономерно. Я — математик, теоретик. Ну, не совсем теоретик, а прикладной математик. Больше всего люблю комбинаторные задачки, головоломки. Люблю азартные игры. Да что я говорю, все игры — азартные, если сам человек азартен.

И судьба готовит ему интереснейшую игру — его жизнь. Решай сам, как поступать, где рисковать, где думать, где терпеть. Кстати, мой диплом назывался «Понятие риска в некоторых игровых ситуациях». Считай, выбери, размышляй, рискуй, надейся...

Итак, внезапно я стала безработной. Это было для меня что-то новенькое. Хотя в наше время — обычное, даже привычное явление. Но несмотря на повальную безработицу — полная неожиданность и даже растерянность. Очень некомфортное состояние. Работала и работала, получала если не деньги, то по крайней мере удовольствие от загрузки мозга, который для того и создан, чтобы его постоянно тревожили проблемами. И он тогда генерирует идеи. И вот науку сократили почти под ноль. Сократили 90% научного состава института. Единственное утешение, что в связи с увеличением выплаты полугодичную зарплату. Деньги оказались очень кстати. (Ха, скажете вы, они всегда кстати.)

Итак, меня уволили. Искать новое место работы вроде бы надо. Да запросы мои не соответствуют реальному спросу на рынке занятости. И возраст, увы, почти пенсионный. Короче, никуда я не пошла, а продолжала ездить в институт (слава Богу, не к началу рабо-

### Лучшее письмо месяца

«Домашний компьютер» объявляет конкурс на «Лучшее письмо месяца». Победителей ожидают призы. В ноябре лучшим письмом месяца признано письмо Марины Николаевны Вышинской из Москвы. Приз — игра «Новый Робинзон» от компании Nikita.



#### НОВЫЙ РОБИНСОН

Это школа выживания в естественной среде. Игроку предстоит испытать на себе все прелести пребывания на необитаемом острове: поиск пресной воды и пищи, встречу с крокодилом, общение с аборигенами... При этом главный герой может воздействовать каждым из подобранных предметов на все объекты на экране!

Адрес редакции: 117419,  
Москва, 2-й Рошинский  
проезд, д. 8.  
E-mail: lada@computerra.ru

ты, опоздания мои теперь никого не волновали). Мой компьютер стоял на месте, никому до него не было дела, пропуск у меня не отняли. А зарплату — так и до того не выдавали. Разве что исчезла проблематика, которой я занималась как *с.н.с.*, но осталась некоторая почти бездумная ее часть, которой я занималась до сокращения как бы в качестве общественной нагрузки. Это была рутинная работа по обработке статистических данных, требующая постоянной компьютерной поддержки и внимания. Итак, работы мало, мозг практически не загружен. А тем временем приближалось нештоточное событие: пятидесятилетие ФИЗТЕХа — альма-моя-матушка! Долгопрудный был в ту пору похож на развороченный муравейник. Грандиозные планы, проблемы: что бы такое придумать, как достойно встретить юбилей. И начались звонки, разговоры, предложения. Мне пришла идея разыскать и собрать ветеранов — старых участников агитбригад МФТИ (их насчитывалось более пятидесяти человек).

Азартнейшая охота! Про нее можно написать отдельную повесть... Скажу только, что в июле, в ночь на Ивана Купала в г. Черноголовке мы сидели у костра с друзьями после тридцати лет разлуки. А с другом, которого считали давно погибшим на Памире, после этой удивительной встречи мы не расстаемся...

Друг мой тоже был на мели. Увы, все в прошлом: и альпинист-спасатель, и ученые степени-звания, и главный редактор научного журнала, и блестящий танцор, и

## ПРИБОРАТАТЕ

ПРИБОР ЭЛЕКТРОМАГНИТНОЙ ТЕРАПИИ  
**DETA**

в НПК «МЕДСТАН»

(095) 299-4561, (095) 299-0875

Смотри «Домашний компьютер» № 9 2000 «Электронный доктор»



певец... Увы! Однако вы помните песню Булата: «Не оставяй стараний, маэстро, не расставайтесь с надеждой...». Жизнь продолжается, черт возьми. Так не будем отчаиваться.

Меня к этому времени снова приняли на работу, правда, на мизерную ставку (я уже объяснила вам, что науку в институте ликвидировали), а друг устроился в бюро переводов. Компьютера у нас дома не было, поэтому по будням ему приходилось сидеть на моем рабочем месте. Ведь теперь переводчик обязан сдавать перевод в виде текста на дискете. Ну а я в эти вечерние часы его работы (где-то после семи часов вечера и до последнего метро) сидела тихо рядом, заваривала кофе, читала и думала, думала... Думала, где достать компьютер. Так прошла зима.

По весне мы стали «просыпаться». Заметили, что в квартире много пыли и моли. Почему моль? Ах, вот оно что! На кухне, под столом в огромной картонной коробке шкура тигра, с хорошо выделанной головой, яркими зелеными глазами. Пасты разинута, клыки, язык — все как у живого зверюги. С трудом его из-

влекли из коробки: шкура скрюченная, заскорузлая, жесткая. Как она сюда попала и сколько времени пролежала, друг затруднялся ответить и до сих пор меня уверяет, что там вроде бы лежал полярный волк. Что делать? Как спасти Тигровую шкуру? И что еще скрывается в этом замечательном и загадочном жилище? Может, найдем еще что-нибудь. Конечно, нашли много интересного. В том числе пятилитровую бутылку из-под болгарской «Гамзы», полную глицерина. Я начала умащивать Бедного Тигра глицерином. Ему это понравилось, он отмяк и стал понемногу разворачиваться, так что в конце концов растянулся во всю длину нашей единственной комнаты. От носа до кончика хвоста — более четырех метров! Лапы с когтями раскинул в стороны. Все цело. Моль не успела сильно побить. Да что же нам с ним делать, с таким красавцем? Его даже на стену не повесишь, не хватает места. Все стены заняты полками с книгами и словарями.

Купили газету «Из рук в руки», отослали объявление, и... приехал по объявлению «новый русский», осмотрел товар, отсчитал по своему ус-

мотрению новенькие хрустящие «зеленые», сообщил что-то кому-то по своему телефону и отбыл на машине в сопровождении охраны. А мы через неделю купили себе мощный Пентиум и все, что к нему полагалось: CD-ROM, монитор, принтер, мышь с коврик и др.

Так у нас появился домашний компьютер. Наше материализованное желание. Наше детище. Он же — развлекатель и утешитель. Даже предмет ревности.

Как честный член семьи, компьютер выполняет большую и очень важную для нас работу. Во-первых, он кормилец — мой друг делает на нем переводы. Во-вторых, он наш бухгалтер, счетовод и напоминатель. Я не знаю, как бы я совладала с оплатой всяких налогов, счетов и коммунальных расходов, которые нужно пересчитывать чуть ли не каждый месяц, если бы не он. Опять же телефоны, необходимые письма, поздравления, даты которых я обычно всегда забывала, — это тоже все он. Играем ли мы на нем? Да, но очень умеренно. Никаких страшилок, стрелялок или погонь. Возраст, наверное.

Да, домашний компьютер

— это целый комплекс, целый мир: и работа, и досуг, и творческий стимулятор, и подсказчик, и хранитель тайн.

Нет, мы с другом не уходим в виртуальный мир, как ты иногда жаловался нам ни было в этом, реальном. Жизнь все равно любопытна и местами прекрасна. И в покер на костях мы предпочитаем играть по-прежнему, пользуясь по старинке стаканчиком при выбрасывании комбинации кубиков, в преферанс чаще играем все-таки за ломберным столом, в бильярд — с кием в руках и мелком. А вот в нарды, например, предпочитаем играть с компьютером, и в домино тоже. И не представляем теперь себе, как мы раньше без компьютера обходились. Как трудно представить себе жизнь в городе без элементарных услуг цивилизации: света, воды, радио и т.д. и т.п.

Мария Николаевна  
Вышинская,  
Москва



## Настоящая немецкая марка

**Scott**  
the digital cleverness

М О Н И Т О Р Ы

Впервые в России

ПРИВЕДЕНЫ РАЗЛИЧНЫЕ ЦЕНЫ



OT \$150 570 Business Line



OT \$209 772 Economy Line



OT \$249 795 Professional Line



OT \$309 795 Flat Line



OT \$359 995 Professional Line



Представительство компании Scott Display GmbH в России, странах СНГ и Балтии: info@scott.ru. Тел. (095) 253-7838, 253-8188  
Центральный сервисный центр компании Scott Display GmbH в России: service@scott.ru. Тел. (095) 219-7012  
Региональные сервис-центры: г. Калининград, ООО «ХОЛПРОК-СЕРВИС», (0112) 593459, 000 «КРИС ПЛЮС», г. Красноярск, тел. (3912) 652-432, г. Ростов на Дону, «ФОРТЕ», (8632) 676810, г. Архангельск, «ИВБ-СЕРВИС», (8182) 242797, г. Иркутск, «АТОН», (3952) 511745, г. Новосибирск, «РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЛ», (3832) 160707, г. Чита, «ТНТ», (3022) 324-686, г. Хабаровск, «ЛАНИТ-ПАРТНЕР», (4212) 323-862, г. Нижний Новгород, «РУССКИЙ СТИЛЬ ИН», (8312) 721772, г. Минск, «БЕВАЛЕКС», (+37517) 249-90-78, «ИТЕЛ», «РУССКИЙ СТИЛЬ ИН», (+37517) 227 1089, Грузия, Ark Co. Ltd, Tbilisi +99 532 942148

Наши дистрибьюторы: РУССКИЙ СТИЛЬ 797-5775 • EURO BUSINESS TRADING 438-6044 • ИНЕЛ 742-3614 • ЛАНИТ 267-3038 • ДИЛАЙН 969-2222  
• ХОЛПРОК г.Калининград (0112) 59-34-59 • Республика Беларусь, БЕВАЛЕКС, г. Минск +37517 249-90-78, ИЛ «КСОРЕКС-СЕРВИС», г. Минск +37517 227 1089 • Грузия, Ark Co. Ltd, Tbilisi +99 532 942148

### Дилеры:

Москва (095): АДКОМ, 259-8641, 232-1537 • АМИКОМ, 250-3544 • АЙ-ПИ ЛАБС, 728-4101 • БЛИК-СТЕЙТ, 784-6817 • ВВС-А, 124-8755 • ВЕНТУРА, 361-9884 • ДЕПОРТ, 310-0601 • ДИАМ, 262-1064 • ДОСТАВКА.РУ, 784-7175 • ИКС ТЕХНОЛОГИИ, 262-8967 • КЛОНДАЙК, 979-2174, 210-08-11 • НИХ, 216-7001 • OLDI, 232-3909 • ПРАЙМ ИНЖИНИРИНГ, 729-77-23  
• ООО «САЛОНЫ.СЕТЬ.СЕРВИС.ТРИ С», 932-6101, 932-8433 • СКИД, 232-3324 • СПАРК, 742-11-44 • ТЕЛЕ - СЕРВИС, 482-0160 • ТЕХМАРКЕТ КОМПЬЮТЕРС, 723-81-30 • FLAKE, 236-9860  
• ЭКСИМЕР-КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР, 125-7001 • ЭЛЕКТРОН-СЕРВИС, 163-0380 • ПРОФКОМ, Долгопрудный (095) 928-9698, 928-7970 • ООО «МАКРЕЙД», Зеленоград (095) 536-2960; 534-4873  
• Санкт-Петербург (812): ТЕХНИКОМ, 315-6983 • Ангарск (3951): ЗАО КОМКОМ, 55-4147 • Владивосток (4232): ГЕГ-ЦЕНТР, 229-369 • Компания ЛЮН, 225-700 • Волгоград (8442): ООО ИТЦ «РЕЗОНАНС», 936-480 • Белогора (901): ТЕХНОПРО, 754-63-45 • Воронеж (0732): ИНФОРМСВЯЗЬ - ЧЕРНОЗЕМЬЕ, 533-553 • РИАН, 777-556 • Екатеринбург (3432): КОПУС-АКС, 568-296  
• ОПТИКОМ, 51-0865 • СИСТЕМА АСП, 706-705 • ЗСТМ, 421-798; 423-971 • Иркутск (3952): ВЕ - ТРИ, 204-000 • Казань (8432): ТИССА, 315-503 • Красноярск (3912): ЗАО «АНТАРЕС», 231-515, 239-821 • Кострома (0942): ИНФОРМПЛЮС, 517-254; 317-654 • Кемерово (3842): ВВС-А, 368-690; 356-497 • Нарьян-Мар (81853): СПУТНИК, 239-25 • Нижневартовск (3466): ЗАО ГИПОН, 633-283  
• Нижний Новгород (8312): РУССКИЙ СТИЛЬ ИН, 721-772 • Новосибирск (3832): ИНФЛЕКС, 102-361 • Ростов-на-Дону (8632): ООО «ФОРТЕ», 67-68-10, 670-877 • Рязань (0912): ООО «ХОЛЛАНА», 761-779 • Самара (8462): ИНОС-ПЛЮС, 222-006 • Смоленск (0812): НОВАЯ ЦЕФЕЯ, 552-332 • Сыктывкар (8212): ЗЛФ, 291-884 • Тверь (0822): ВИЗАРД, 423-633 • Ульяновск (8422): УЛЬТРАМАРИН, 411-141 • Уфа (3472): ООО «БНТ», 230-783 • Чебоксары (8352): АЛЕФ, 234-681 • Челябинск (3512): ООО РИАН-УРАЛ, 603-367; 605-766 • ЛОГИС, 410-472 • ЧП БЫСТРОВ, 351-616

**ZULAUF**  
INTERNATIONAL  
www.scott.ru



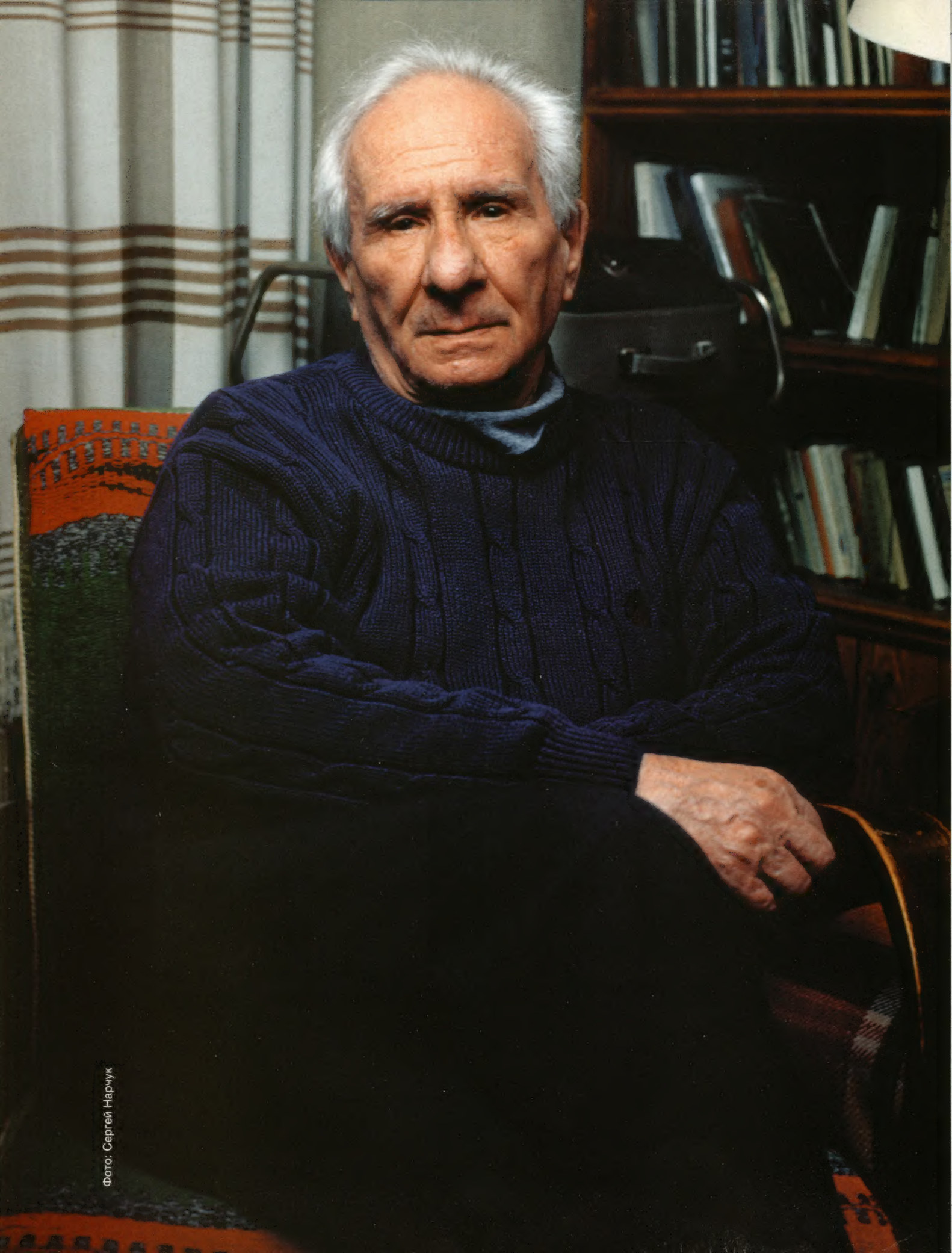


Фото: Сергей Нарчук



# Классик

**П**опытка обнаружить в Рунете книги Александра Володина закончилась практически ничем. Рассказ, несколько стихов, пара цитат в рецензиях — это не назовёшь крупной находкой. Разве что в разделах фантастики некоторых онлайн-библиотек оказался сценарий художественного фильма «А слёзы капали». (Туда он попал, скорее всего, случайно: философскую притчу могли причесть к science fiction за то, что одним из соавторов был Кир Булычёв.) Биографий и библиографий классика, да и просто статей о нём почему-то совсем не нашлось. Лишь сервер Центра современной литературы и книги<sup>1</sup> держал питерскую марку. Там поместили портрет писателя и факсимиле его краткого рассказа о себе (блочнотная страничка, исписанная от руки неровным, но разборчивым почерком). Даже тот факт, что Александру Володину вручена престижнейшая премия «Триумф», почему-то никак не повлиял на количество материалов о нём в Сети. Аксиома «в Интернете есть всё» в данном случае практически не работала. И это оказалось, если можно так выразиться, обоюдный «неинтерес»:

— Компьютер? Я не знаю, что это такое. Меня это не занимает. Может быть, это вообще ерунда, — так ответил в телефонной трубке голос классика.

Речь, наверное, задумывалась как решительный отказ давать интервью, тем более что говорить «нет», не видя собеседника, обычно легко. Но интонации, вопреки смыслу тирады, были смущённо-вежливые. Это ощущение неловкой деликатности было абсолютно отчётливым, несмотря на сотни километров телефонных проводов между Москвой и Петербургом.

— А может быть, мы попробуем просто поговорить? И о компьютерах в том числе — вдруг кое-что вас заинтересует? Вот, например, в Интернете, как выяснилось, о вас почти ничего не известно...

— Ну, я не знаю... — почти тут же уступил Александр Моисеевич. — Если вам это нужно — давайте поговорим.

Ну, приезжайте, когда вам удобно, — и продиктовал адрес.

Однако через два дня встреча началась с панического: «Ах, зачем вы приехали!»

— Я так жалел, что не спросил ваш

**Вероятно, там —  
в Интернете —  
не может быть живой  
женщины, горячей  
ночью и холодной  
из речной воды.  
А может быть, когда-  
нибудь и сможет  
быть? Может быть,  
там нет запаха  
осенней листвы  
и травы? А может  
быть, когда-нибудь  
и сможет быть?  
Ответили бы  
знающие, молодые  
люди очередного  
века?**

телефон! — огорчённо вздыхал в полутьме большой прихожей хозяин старой квартиры. — Мне надо было вам сказать, чтобы вы не приезжали, не тратили время понапрасну. Ну что я могу сказать об Интернете! Я совсем, совсем в этом не разбираюсь!

Засим он мог бы с извинениями отказаться от беседы и вежливо выпроводить за дверь. Или невежливо выпроводить — мало ли какие капризы бывают у знаменитостей... Вместо этого Володин пригласил пройти в кабинет и, немного смущаясь, достал два тетрадных листочка:

— Я тут набросал кое-какие свои

мысли. Может быть, вашему журналу это подойдёт?

Он надел очки и размеренно прочёл: «Интернет — это всемирная система, которая может помочь каждому получить нужные сведения во всех областях науки, культуры... Дальние страны и континенты становятся ближе. И люди, с их иными представлениями о жизни, оказываются понятней. Высказать какое-либо сомнение о необходимости Интернета для человечества — это же всё равно, что в своё время было бы — против автомобиля или телефона. Вот я говорю об Интернете, а ведь Интернета у меня и нету. Недообразованщина. Всё по слухам. Вероятно, там — в Интернете — не может быть живой женщины, горячей ночью и холодной из речной воды. А может быть, когда-нибудь и сможет быть? Может быть, там нет запаха осенней листвы и травы? А может быть, когда-нибудь и сможет быть? Ответили бы знающие, молодые люди очередного века?»

Закончив чтение, Володин протянул свои листочки — не без тайной, видимо, надежды, что вдруг на этом всё и закончится. Вдруг обойдётся без вопросов, на которые он может оказаться не готов отвечать...

— Вы никогда не пробовали узнать о компьютерах хоть что-нибудь?

— Я — никогда о них не задумывался, — сказал он просто. — Мы долго жили трудно, очень трудно, бедно. И в голову не приходила мысль о крупных покупках. А потом — я всегда пишу от руки. Вон в углу пишущая машинка — я не хочу на ней печатать... — Он махнул рукой в сторону окна, где на маленьком столике действительно стоял



<sup>1</sup> [www.litcenter.spb.ru/](http://www.litcenter.spb.ru/)



старомодный футляр. Достаточно древняя машинка, судя по «фасону» чехла, что-то вроде приснопамятной «Москвы». — Как-то всегда старался без неё обходиться. — Добавил, как бы извиняясь: — Я пишу — у меня рождаются мысли. А если я печатаю на машинке — у меня не рождаются мысли.

Он попытался устроиться поудобнее на краешке тахты — хотя рядом стояло вполне уютное кресло — и приготовился отвечать дальше, всем своим видом показывая, что всё это никому не нужно и не интересно.

— При Советской власти пишущая машинка была штукой серьёзной, почти вызовом режиму. Помните — самиздат под копирку и прочее вольнодумство... А сейчас компьютер даст сто очков вперёд. К тому же электронные редакторы, например, позволяют сэкономить гору бумаги, не переводить её без толку на черновики...

— Это очень удобно, — вежливо, но без особого воодушевления согласился Володин, убеждённый, по-видимому, что лучшее враг хорошего. Может быть, действительно, его, как мастера слова, привлекала неторопливость самого процесса создания текстов от руки?

— Говорят, раньше было так много гениальных писателей потому, что тог-

да писали гусиными перьями. Было время, чтобы обдумать каждую букву — пока перышко заточивали. Ножиком.

Но он тут же отмёл всякую возможность сравнения себя с классиками золотого и серебряного века:

— А у меня наоборот. Когда я пишу

**Ну пришли бы вы ко  
мне пораньше лет хотя  
бы на двадцать.  
Я бы тут же схватил  
компьютер и тут же  
начал бы только  
на компьютере  
и работать**

от руки — я пишу очень безответственно. — Тут же куда-то заспешил, взмахнув рукой, заговорил быстро: — А-а!.. Написал-написал... Я пишу быстро, и зачёркиваю, и пишу... Я легко работаю. Когда пишу от руки. А с любой машиной мне было бы как-то... трудно. Слишком ответственно.

Он оглянулся в сторону письмен-

ного стола, где под стеклом лежали фотографии: Володин в телестудии; Володин и Шевчук; Окуджава; Пастернак; Высоцкий с Мариной Влади... Настольная лампа наводила на мысль об уютных длинных вечерах или даже ночах под этим матерчатым абажуром... Александр Моисеевич хитро усмехнулся:

— Вот меня спрашивают: «Это ваш письменный стол? Вы за этим столом работаете? Дайте мы сфотографируем». Никогда в жизни! — он прилёг на тахту и подложил левую руку под голову, а в правую взял шариковую ручку. — Я работаю вот так вот! Я ленивый. И безответственный. Получается — получается, нет — нет. А потом глядишь — и выходит.

Он снова сел, довольный произведённым эффектом.

— Но ведь, наверное, так рука быстро устаёт. А вот если бы у вас был портативный компьютер — ноутбук — его можно было бы ставить на колени и набирать текст полужёжа.

— Наверняка было бы легче с компьютером, я знаю, — ему очень хотелось признать правоту собеседника. Но вообразить перед собой клавиатуру, кажется, было всё-таки выше его сил, и незаметно для самого себя он переключился на сугубо утилитарные





преимущества прогресса. — У меня есть знакомые с компьютером. Я даю им свои бумажки — и мне вдруг возвращают так хорошо напечатанное... Это, конечно, очень удобно. Я дам — и восхищаюсь, как это красиво и хорошо сделано. А с моей машинкой — это надо сидеть за столом. Это ответственно. Надо писать — что-то бесмертное. Нетленку. Ни фиги! — неожиданно отказал он в чём-то кому-то невидимому.

— Почему?!

— Ну — так как-то, — протянул Володин туманно. Добавил в голос солидности: — За столом сидит писатель, пишет... Эх... А так — я от нечего делать написал, а потом все читают,

**Вот меня спрашивают:  
«Это ваш письменный  
стол? Вы за этим  
столом работаете?  
Дайте  
мы сфотографируем».  
Никогда в жизни!**

или все театры ставят — ну и хорошо. Да и поздно мне уже учиться, начинать заново...

— Может быть, если бы вы попробовали, вы бы изменили своё мнение?

— Может быть, — кивнул он равнодушно.

— Но вы даже не пробуете пробовать.

— Нет.

Разговор был близок к тому, чтобы зайти в тупик.

— А вам не обидно, что вот, например, в Интернете, в котором, как мы привыкли, есть всё...

— Я не давал! — перебил он, не дослушав. — Там какой-то позвонил... А так как всё время звонят — с тех пор, как пошли эти премии, награды... Меня сначала долго обливали помоями. Всё, что я писал, было преступно, всё антисоветское. Фурцева говорила, что я «вбиваю клин между народом и правительством». А теперь посыпался золотой дождь: это прими, там прими, все меня любят и всё хорошо. — Он вдруг загорячился. — Вы знаете — у меня всё зависит от настроения. И вот мне звонит какой-то из... Из Интернета, по-моему? И что-то говорит, что вот автобиография, что вы когда написали, весь мир узнает, всё такое... Я думаю: зачем? — Он передёрнул плечами: — Мне не нужна мировая слава. — И вдруг заявил прямолинейно: — Я его обложил, честно говоря, матом. Я говорю: вот напишите то-то, то-то, то-то — но чтобы там обязательно были слова — прости меня — @\*%& и всё такое! — Он взглянул, не падают ли слабонервные дамы в обморок, и, удо-

стоверившись, что нет, ворчливо подытожил: — Да не нужна мне мировая слава! Обойдусь.

— А откуда же тогда ваша фотография и ваш текст на сервере ленинградских писателей?

— Ну, другой позвонил — я согласился... Я человек настроения, — повторил он.

— У нас в России, особенно где-нибудь в глубинке, не всегда легко достать хорошую книгу. И вы знаете, есть энтузиасты, которые выкладывают тексты в Интернет. Некоторые авторы, правда, возражают, говорят, что так читатель книгу потом не купит, денег не заплатит. А вот вы бы согласились дать свои тексты в какую-нибудь интернет-библиотеку?

— Они и так расходятся очень быстро, слава Богу.

— Но если бы ваши книги были в сетевых библиотеках, то они, наверное, были бы ещё доступнее. И тогда молодые люди, для которых компьютер — это как бы «вещь в себе», возможно, что-то прочли бы и оценили жизненный опыт. Ваш опыт — человека, который обходится без компьютера, а у него всё равно всё получается.

Но, кажется, этот писатель просто физически не мог представить себе, что такое книга в электронном виде. Здесь, в кабинете, куда ни глянь, всюду перед глазами были традиционные для каждого интеллигентного дома ряды разноцветных корешков. И на полках, и в старом книжном шкафу на высоких, по моде 60-х годов, ножках, стояли многотомные собрания сочинений — страшно дефицитные когда-то подписные издания «Библиотеки «Огонька»». Вспомнилось отчего-то, что квартирные воры в те годы считали классику ценной добычей и, случалось, вламывались в дома, где не водилось столовое серебра и хрусталя, но были хорошие книги...

— Я — легко живу без компьютера, — продолжал тем временем Во-

лодин. — Я про всё, что происходит в мире, узнаю по телевизору. Который врёт то и дело, — он кивнул на ламповое чудовище с огромным выпуклым экраном. — И по «Свободе» — которая тоже врёт, но меньше, — показал на старенький транзисторный приёмник. — И по самиздату, который был, и по стихам, которые пишутся и не печатаются... Я живу очень активно. У меня есть книжки. Ещё есть телевизор и радио, которые я часто включаю по ночам.

**Премии, награды...**

**«Триумф» — ведь это  
целых пятьдесят  
тысяч долларов, если  
не ошибаюсь.**

**Откройте секрет: как  
вы намерены ими  
распорядиться?**

Длинная бессонная ночь, которую помогают коротать лишь электрические «собеседники»... Но дело обстояло немножко по-другому:

— За стенкой живёт женщина, которая всё это слышит и просит меня потише. Она говорит: «Я с Володиным сплю», — улыбнулся Александр Моисеевич. — Потому что эта стенка такая тонкая, а она лежит вот так вот, — показал он. — В длину. Я то туда — сделаю потише, то сюда — сделаю погромче... И так вот получаю всё что мне нужно.

— А зачем оно нужно?

— Зачем нужно жить с тем, что в мире происходит? — переспросил он с недоумением. — Вы знаете, я ведь обо всём этом так или иначе пишу. И о Чечне, о которой я давно говорил — отдать независимость ей! — он вскипел мгновенно и без малейшего перехода сразу

Фото: Сергей Нарчук







Фото: Сергей Нарчук

начал кричать. — Зачем нам иметь людей, которые ненавидят нас и которых ненавидим мы! Что — нам нужна территория Чечни без чеченцев?! — поразительно точно сформулировал он суть вопроса. — Мне отвратительны наши имперские тенденции! Я чувствую свою вину перед этим. И об этом я писал, и об этом пишу, и это печатают, — отмахивал он рукой в такт словам. — Я вообще не умею говорить не то, что думаю, и писать не то, что думаю. Обо всём, о чём хочу — я пишу. — Сбавил, наконец, тон: — А это мне помогает: это и это. Радио и телевизор.

— Может быть, я ошибаюсь... Но, мне кажется, о политике бесполезно говорить и даже кричать... Это всё как в дыру пропадает.

— По-моему, тоже, совершенно верно, — согласился он. И тут же театрально всплеснул руками: — Боже мой, ко мне приходили: «Вот будет Яковлев губернатором... Тогда учёные будут! И вот вы выступите о культуре...» Что?! — опять вскричал он неожиданно и даже подскочил на краешке тахты: — Что культура — хорошо?! Хорошо. Что Пушкин — хорошо?! Хорошо! Ну и что?! Говорить — дайте денег, дайте денег?! Хорошо, но скорее надо дать денег на

голодающих и умирающих детей... Ну плевал я на эти выступления, на эту общественную жизнь. Я аполитичный человек! — позволил он себе странный самообман. И вдруг, вспомнив о первоначальной теме разговора, тут же снова снизил голос. — Но то, что компьютер это прекрасно — я знаю. Но — поздно. Ну пришли бы вы ко мне пораньше лет хотя бы на двадцать. Я бы тут же схватил компьютер и тут же начал бы только на компьютере и работать. А сейчас — уже поздно мне менять жизнь...

— Двадцать лет назад компьютер занимал бы, наверное, как минимум две комнаты в вашей квартире.

— Ах так, да? Значит, десять лет назад.

— Десять лет назад он стоил... тысяч, наверное, пятнадцать долларов.

— Так. Ну, три года назад вы бы пришли, — включился он в игру.

— Три года назад он тоже стоил немаленьких денег.

— Вы меня ставите в тупик: что же мне делать тогда было?

— Но можно попробовать сейчас. Неужели три года — это так принципиально?

— Сейчас — поздно менять привычки, — вздохнул он. — Я не могу. Ну не могу-не могу. Понимаешь?

— А три года назад не было поздно? Что изменилось за три года?

— Эти годы уже много значат, — напомнил он.

— Пожалуй, менять привычки в работе действительно тяжело, в любом возрасте — приходится согласиться. Но компьютер — это же ещё и замечательное развлечение, классная игрушка.

— Но почему-то не тянет, — отказался он каким-то извиняющимся тоном. — А игрушка у меня знаете какая? Бокальчик — вот какая игрушка у меня. Я только не сильно напиваюсь. Я прошу этих девочек — разливайщиц в магазине через дорогу: «Дайте мне сто грамм, не больше». Они говорят: «Да вы ж всё равно ещё раз придёте». Я прихожу ещё... А больше я боюсь, потому что я могу не остановиться.

— Это у вас с фронта осталась привычка?

— С фронта, да. Нам давали всегда перед наступлением — чтобы не думали о смерти. И после: на то количество людей, которое было до наступления. Мы одалживали друг другу, сложные расчёты были — я тебе

**— Что?! — опять**

**вскричал**

**он неожиданно и даже подскочил на краешке тахты. — Говорить —**

**дайте денег, дайте**

**денег?! Хорошо,**

**но скорее надо дать**

**денег на голодающих**

**и умирающих детей...**

**Ну плевал я на эти**

**выступления, на эту**

**общественную жизнь.**

**Я аполитичный**

**человек!**

триста, в следующий раз ты мне чепуху... — казалось, он погрузился в какие-то прежние вычисления. — Я когда в госпиталь попал — у меня в лёгком осколки, дышать не могу, но мысль одна: там шестьсот грамм осталось... Да, привычка с тех пор. И это моя игрушка. Я считаю, что эта игрушка — лучше компьютера, — заявил он вызывающе. — Для меня. И я буду агитировать людей, которые любят компьютер: да лучше пейте водку! Понемногу. Это лучшая игрушка. Вот мои друзья, — подытожил он,



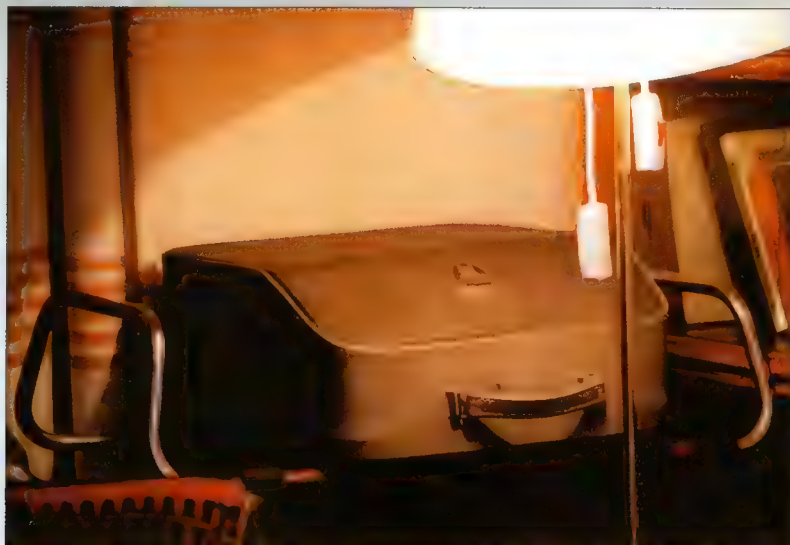


Фото: Сергей Нарчук

— телевизор, «Свобода» и чекушка. Три друга.

— Развлечения не хуже прочих...  
— Подарили мне ещё, правда, «видик», — вспомнил Александр Моисеевич. — А я даже не знаю, как он включается, и ничего не смотрю. Хотя вместе с ним отдали хорошие кассеты: Феллини, Тарковского, «Ночи Кабирии»... Ещё есть записи телепередач, куда меня приглашали. Но это смотреть просто тошно... — скривился он. — Я себя не люблю очень на экране. Я, помню, наутро посмотрел — и подумал: я не смею выходить на люди. А как же теперь в магазин, где меня девочки эти знают, которые водочку продают? А вдруг кто-нибудь из них смотрел? Я не мог выйти на улицу... Я был в панике. Но, к счастью, кажется, никто не смотрел.

Он был очень убедителен, демонстрируя свою якобы слабость характера... И якобы никчёмность:

— Я после войны долго ничего не делал. Когда меня везли в госпиталь, я думал только об одном: «Если бы мне дали прожить год жизни! Что бы я сделал! Что бы я сделал!» А потом десять лет прошли, я разнорабочим перебивался... И ничего я не делал... Потому что я знал, что я бездарный, — заявил он безапелляционно. — Каждый раз, когда я что-то делал, мне бывало жутко стыдно за это... — Пресёк возражения: — Это натура моя. Вот надо было прожить нахлебником с трёх лет до шестнадцати, а потом в деревне учителем, где враждовали директор и завуч... И один поил меня водкой: «Завуч сын попа!». А другой поил чаем: «Директор был офицером!» А потом армия. Где ты никто и ничто, и командир имел право бить по морде — это Тимашенко такой закон вывел — или стрелять. Учителям в деревне давали бронь, а я добровольно пошёл. Я не знал, что мне с собой делать: пусть со мной в армии делают что хотят... А потом война... И вот, после всего этого, когда я начал потихоньку писать, мне

всё время было стыдно за то, что я делаю...

— А не писать вы всё-таки не могли.  
— А мне хотелось, — сказал он упрямо. — Мне казалось, что получится. На этот раз получится. А не получалось...

У него так здорово «не получалось», что фильмы по его сценариям снимали самые знаменитые режиссёры, а его пьесы шли и до сих пор идут по всей стране. И это несмотря на то, что цензура непременно находила к чему придираться.

## А потом — я всегда пишу от руки. Вон в углу пишущая машинка — я не хочу на ней печатать...

— Скажите, пожалуйста: а как вам всегда удавалось отбиваться от цензуры?

Начал он спокойно:

— Во-первых, режиссёры за это боролись. Они были более авторитетные люди... — И вдруг камерность интонаций снова куда-то исчезла: — Цензоры всегда цеплялись к главному. Я видел жизнь не такой, какой её надо было изображать. Я видел, что такое правительство и что такое народ... Тут — я не мог пойти ни на что. Тут — вбивал клин и буду вбивать, — рубил он сурово. «Дела давно минувших дней» по-прежнему не давали покоя.

— «Напишите, чтоб было красиво...» — процитировал Володин с неодобрением. — Это Фурцева меня приглашала: «Напишите... Будут ставить театры...» А я ей начал говорить такое, что на кухне с выключенным телефоном нельзя говорить, — вспомнил он давнюю встречу с министром культуры. — Я несую... — у неё неслышащие глаза. Я опять... О том, о сём, о политике, о цензуре... Пока она мне

не сказала: «Вы ходите в бассейн?» Я так удивился: «Нет». — «Вот видите, — она говорит другим драматургам (там были Розов, Арбузов), — Володин не следит за своим здоровьем, не ходит в бассейн...» — он усмехнулся, и сейчас ещё восхищаясь умной женщиной. — Но перевернуться и сделать вид, что я пишу не то, что действительно чувствую, — об этом речи быть не может! — заключил он громкогласно.

— Зато теперь вы пожинаете плоды. Премии, награды... «Триумф» — ведь это целых пятьдесят тысяч долларов, если не ошибаюсь. Откройте секрет: как вы намерены ими распорядиться?

Секрета не было. И говорил он о пятидесяти тысячах в твёрдой валюте примерно с тем же почтением, что и о пяти «деревянных» рублях. Оказалось, впрочем, что почти половину этих долларов тут же отобрали назад — в качестве какого-то налога...

Старая мебель, давно утративший лакировку паркет и прочие бытовые мелочи категорически не обсуждались:

— Во-первых, я найду детей-сирот, которым требуется помощь. Тут, конечно, нужно действовать внимательно, чтобы детей никто не обманул... Во-вторых, надо помочь друзьям. Здесь у меня всё уже давно рассчитано, постараюсь никого не забыть, — и он долго рассказывал о старых актёрах, в прошлом знаменитых и популярных и которые теперь, больные и никому не нужные, живут в полной нищете... — А в-третьих, — надо немножко оставить на жизнь себе и жене...

И стало совершенно понятно, что какие бы ещё премии ни упали Володину с неба золотым дождём, в перечне его расходов всё равно не останется места такой никчёмной вещи, как персональный компьютер.

— Лада Славникова



Фото: Сергей Нарчук

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР №11 2000



РАДИО

MAXIMUM

ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

от создателей

мега-хитов

"МАКСИМАЛЬНАЯ скутерия" и "2000 CD"

Стикер "Максимум"  
и Твой Автомобиль  
в продолжении  
нашумевшего  
блокбастера



НАКЛЕЙ И 2 ВЫИГРАЙ

НАКЛЕЙ стикер "MAXIMUM" на свою машину! СЛУШАЙ Радио "MAXIMUM": 103, 7 FM (Москва) 102,8 FM (Санкт-Петербург). Каждый день и каждый час в эфире объявляется номер и марка автомобиля со стикером. Услышав номер своей машины, ЗВОНИ в течение часа 755-77-55 (Москва), 327-30-75 (Санкт-Петербург) и ПОЛУЧИ уникальные призы. В финальных розыгрышах (по субботам) ВЫИГРАЙ - фантастическую возможность потратить деньги со скоростью

\$1000 / ЧАС!





# HARDWARE

Новости

Процессоры и платы

Cybiko

USB-радио

Microsoft IntelliMouse

домашний  
КОМПЬЮТЕР



## Короткие новости

**Слились!** Корпорации Maxtor и Quantum объявили об окончательном соглашении объединить отделы НЖМД Maxtor и Quantum, путем заключения сделки, создающей ведущую на мировом рынке компанию по производству накопителей. Объединенная компания будет называться Maxtor Corporation и возглавляться Майком Кэноном, являющимся президентом и исполнительным директором Maxtor на данный момент.

**Гарантия четыре года!** Кто больше? Последние шесть месяцев специалисты MAS Elektronik AG тщательно тестируют оборудование производства корпорации Тесо. Убедившись, что мониторы Relisus имеют хорошие технические характеристики и обладают высокой надежностью, компания MAS Elektronik AG увеличила сроки гарантийного обслуживания на мониторы Relisus до трех лет.

А компания Scott Display GmbH на все CRT-мониторы Scott, произведенные в 2000 году, установила гарантийный срок 4 года. Кроме четырехлетней гарантии пользователям предоставляется возможность обмена неисправного изделия в течение всего срока гарантии.

**Миллиард!** Фирма Ericsson приступила к разработке системы мобильной связи будущего — 4G, которая будет базироваться на пропускной способности каналов 100 Мбит/с. При этом станет возможным определение координат абонента с точностью до метра. Соответственно, оператор мобильной связи сможет предложить набор услуг в зависимости от местонахождения (торговля, авто-сервис, развлечения...). Ericsson также предсказывает значительный рост числа абонентов мобильной связи. Если сегодня это всего 600 миллионов, то в течение ближайших 2 лет цифра превысит миллиард (в том числе мобильных пользователей Интернета станет больше, чем «стационарных»).

## Первый в мире интернет-радиоприемник 100E может принимать обычное радио

«Самой большой антенной в мире является WWW».

Так считают инженеры фирмы Kerbang (подразделение корпорации 3Com — [www.kerbango.com](http://www.kerbango.com)) — создатели первого в мире интернет-радиоприемника.

И действительно, по количеству принимаемых станций с Сетью не сравнится ни одна точка планеты. Обычное радио может принять максимум сотни программ, в то время как Интернет ежедневно перекачивает тысячи аудиопотоков, которые доступны везде, их можно легко сортировать и группировать. Единственно, что при этом необходимо слушателю, — очень хороший выход в Сеть.

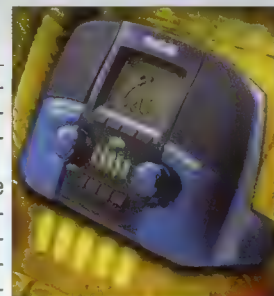
Kerbango разработала первое в мире автономное устройство для приема интернет-вещания — Internet Radio model 100E. Разумеется, модель 100E нуждается в скоростной линии — DSL-, ISDN-, кабельном или спутниковом подключении. Разработчики попытались придать модели вид традиционного приемника, даже с уклоном в ретро. Вместо шкалы настройки используется небольшой ЖК-дисплей, на котором высвечивается каталог интернет-программ, разбитый на категории: новости, ток-программы, музыка, спорт и т.д. А пролистывание каталога производится привычными ручками настройки. Например, после прокрутки категорий и выбора темы «Музыка», можно дальше путешествовать «по волнам»: тяжелый рок, классика, джаз... а также по соб-

ственным наборам тем и отдельным станциям.

Управление приемником выполняет Kerbang Tuning Service (KTS, «служба настройки») — это сложная база данных, в ней запоминаются все станции, которые приемник сможет самостоятельно найти в Интернете, а также те, на которые настраивался пользователь. А дополнительная программа StreamBots постоянно проверяет качество «пойманных» аудиопотоков. При перемещении интернет-адреса программы, Kerbang способен найти ее «новую волну».

Вся необходимая информация высвечивается на дисплее 1/4 VGA — 320x240 пикселей в 16 тонах серого цвета. «Железную» поддержку этой работы выполняет 32-битный процессор Motorola PowerPC 823 81 МГц, 16 Мбайт ОЗУ, 4 Мбайт ПЗУ и 8 Мбайт флэш-памяти (для обновления ПО приемника).

Обычный AM/FM-приемник и встроенная антенна также включены в Internet Radio model 100E для тех, кому понадобится просто радио. К сожалению, большинству пользователей в России пока придется пользоваться только этой частью Internet Radio model 100E.



## Ускорение CD-RW

Компакт-диск можно скопировать за 6 минут

Быстрая запись без потери качества всегда была мечтой меломанов. Это стало возможным лишь при переходе на цифровые технологии. Сейчас на смену прежнему стандарту 4-скоростной перезаписи компакт-дисков пришел новый стандарт 10x; а 8-кратную скорость записи CD-R сменила 12-кратная. Ведущие производители CD-приводов выпустили новые скоростные модели.

Ricoh MP7120A-DP. Мощный и сверхточный лазер позволяет производить высококачественную запись на скоростях от 2x до 12x, а новый оптический модуль сокращает время доступа до 120 мс. Скорость чтения до 32x поддерживается для всех трех типов носителей: CD-ROM, CD-R и CD-RW. Большой буфер памяти емкостью 4 Мбайт обеспечивает бесперебойную запись и позволяет избежать ошибки «буфер пуст». А использование антипылевой конструкции обеспечивает работу без сбоев даже в очень загрязненных внешних условиях.

Yamaha LightSpeed CRW2100 — это целая линейка скоростных дисководов, которые могут не только быстро писать, но и считывать данные на скорости 40x. В линейке применены технология Optimum Write Speed Control — выставление оптимальной скорости с проверкой условий записи и состояния диска. Технология Waste-Proof Write Strategy (стратегия записи без потерь) базируется на использовании 8-мегабайтного буфера. В линейку войдут внутренние модели IDE и Ultra SCSI, а также внешние Ultra SCSI и FireWire.

Правда, для записи на такой скорости необходимы новые носители информации класса HighSpeed для CD-RW (для CD-R название может быть разным у разных производителей. Здесь наиболее интересную разработку представила компания TDK Recording media. Ее новые 12-скоростные CD-R-диски называются «d-view», а их отличительной особенностью является тонкий (Slim) бокс, толщиной всего 5,2 мм, что вдвое тоньше, чем обычный Jewel Box.



## Короткие новости

**Без проводов.** Компания Dell выпустила две новые модели портативных компьютеров Latitude, имеющих встроенную систему беспроводной связи. Обе модели Latitude имеют встроенную антенну, связанную с отсеком MiniPCI, что дает возможность организовывать беспроводной доступ к локальной сети по протоколу 802.11b. А владельцы старых моделей для этого могут использовать PC-карты TrueMobile с внешней антенной.

**Черные очки с дисплеем** (мечта Джеймса Бонда). Маленькая калифорнийская компания InViso представила на рынке солнцезащитные очки со встроенным компьютерным дисплеем и наушниками. Цель разработки — обеспечить чтение и прослушивание конфиденциальной информации, оградив этот процесс от «третьих» и даже «вторых» ушей и глаз. Разработкой InViso заинтересовался ряд крупных компаний и министерство обороны США.



## Сотовый фотоаппарат

В телефон встроена цифровая камера

Южнокорейская компания Samsung Electronics продолжает удивлять мир необычными разработками. Camera Phone — пятый в семействе многофункциональных мобильных телефонов, разработанных компанией Samsung (другие представители этой серии — Internet Phone, MP3 Phone, Watch Phone и TV Phone). Теперь на



очереди первый в мире мобильный телефон с интегрированной цифровой фотокамерой. При помощи нового сотового аппарата теперь можно не только разговаривать, но и делать цифровые снимки. Apucall Camera Phone (SCH-V200) — это точное название новинки — оснащена полупроводниковым цветным

жидкокристаллическим дисплеем. И благодаря ему управление новым телефоном-фотокамерой осуществляется через цветной графический интерфейс, что выгодно выделяет этот продукт из общей массы мобильных телефонов с монохромными дисплеями.

В памяти телефона-фотоаппарата, объем которой составляет 1 мегабайт, может храниться до 20 цифровых снимков по 350 000 пикселей, сделанных в обычном режиме, или 26 — в экономичном. Пользуясь режимом макросъемки (текстовым режимом), можно четко зафиксировать даже рукописный текст, который, как и фотографии, легко копируется и обрабатывается на персональном компьютере.

При использовании батареи повышенной емкости SCH-V200 может работать 170 минут в режиме разговора, 180 часов в режиме ожидания или 200 минут в режиме фотоаппарата. Размеры устройства — 119х47х23,5 мм. Телефон-фотоаппарат будет поставляться в двух вариантах расцветки — серебряный и хаки. Вес устройства всего 150 грамм. Пока доступна модель стандарта CDMA, но выпуск версий для других стандартов мобильной связи — не проблема. ■

## Принтер-интеллектуал

Hewlett-Packard DeskJet 990Cxi

Компания Hewlett-Packard представила новый струйный принтер HP DeskJet 990Cxi Professional Series. Эта модель продолжает линейку, использующую технологию многослойной цветной печати PhotoREt III. А кроме высокого фотореализма DeskJet 990 обладает феноменальной скоростью печати (до 17 страниц в минуту) и интеллектуальными сервисными функциями.

В новом принтере используется технология определения типа носителя. Т.е. принтер с помощью специального оптического датчика автоматически определяет тип бумаги в лотке и сам настраивает параметры печати (возможность установки режимов вручную сохраняется).

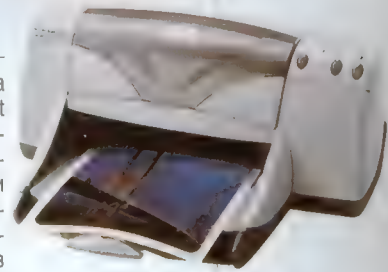
Наличие инфракрасного порта позволяет пользователям передавать информацию и осуществлять печать непосредственно с цифровых фотоаппаратов, карманных и блокнотных компьютеров и других мобильных устройств, включая широкий ряд мобильных телефонов.

При печати на струйных принтерах предыдущих моделей обработка изображения и данных осуществлялась центральным процессором компьютера. Благодаря использованию технологии HPA (High Performance Architecture) эта ключевая функция теперь в основном реализуется аппаратным обеспечением принтера с использованием RISC-процессора, работающего с частотой 96 МГц. Компьютеру достаточно только передать данные модели RGB, а все необходимые преобразования в модель CMYK и дополнительную оптимизацию изображения выполняет сам принтер. При этом драйвер принтера быстро освобождает компьютер для работы с другими заданиями.

Для достижения высокой скорости печати механизм подачи листов бумаги претерпел значительные доработки. Теперь листы подаются сплошным потоком с интервалом 1–2 мм, а для выравнивания этого потока используется универсальный оптический датчик, который в предыдущих моделях Hewlett-Packard выполнял только работу по выравниванию картриджей.

В принтере имеется параллельный и USB-порт, поддержка DOS (включая кириллицу), Windows 3.xx, NT 4.0, 95/98, 2000, Macintosh.

Ориентировочная розничная цена DeskJet 990Cxi — \$339. ■

EAX и Dolby Digital  
дешевеют

Звуковые решения Creative

Компания Creative Labs Europe объявила о выпуске новой звуковой платы Sound Blaster PCI512 (\$59) — самой доступной четырехканальной аналоговой модели начального уровня с поддержкой технологии EAX, которая обеспечивает точное позиционирование трехмерного звука, создает у пользователя необыкновенный эффект присутствия и способно существенно повысить качество трехмерного звука в компьютерных играх.

Еще одним решением для «малобюджетных компьютеров» является новая звуковая плата Sound Blaster Live! Player 5.1, которая будет продаваться по цене \$99. За эти деньги можно получить полноценную основу для домашнего кинотеатра со встроенным цифровым декодером, который позволяет получить ни с чем не сравнимый объемный звук формата 5.1.



А плата класса high-end Sound Blaster Live! Platinum 5.1 (\$299) вдобавок к этим возможностям комплектуется богатым набором программного обеспечения, с помощью которого можно редактировать и обрабатывать музыку (пакет Steinberg Cubasis VST Creative Edition). А пакет Creative PlayCenter2 поможет преобразовать музыку в формат MP3 и создать собственную коллекцию аудиозаписей. Конструктивная особенность звуковой платы Sound Blaster Live!

Platinum 5.1 — встраиваемый в переднюю панель корпуса компьютера инфракрасный модуль Live!Drive IR, который обеспечивает удобное соединение и управление аналоговыми и цифровыми устройствами, такими как домашний стереосистем, MIDI-инструмент, плейер или наушники. В комплект также входит удобный пульт дистанционного управления, с помощью которого легко управлять воспроизведением и другими параметрами, используя функцию On-Screen Display (OSD). ■

## Короткие новости

**Сетевые трансляции.** Группа Moving Picture Experts Group (MPEG) сейчас работает над стандартом сжатия аудиоданных MPEG-21. Целью исследования является одновременно увеличение качества звуковых трансляций по сети Интернет и создание системы безопасности авторских прав, т.е. метода, позволяющего контролировать запись и воспроизведение сжатых записей. Ориентировочная дата появления устройств — конец 2004 или начало 2005 года.

**«Корвет» выходит в плавание.** AMD собирается в четвертом квартале выпустить новые версии Duron'a для ноутбуков. Название версии процессора для ноутбуков high-end — Corvette, для недорогих мобильных компьютеров — Camaro. ■

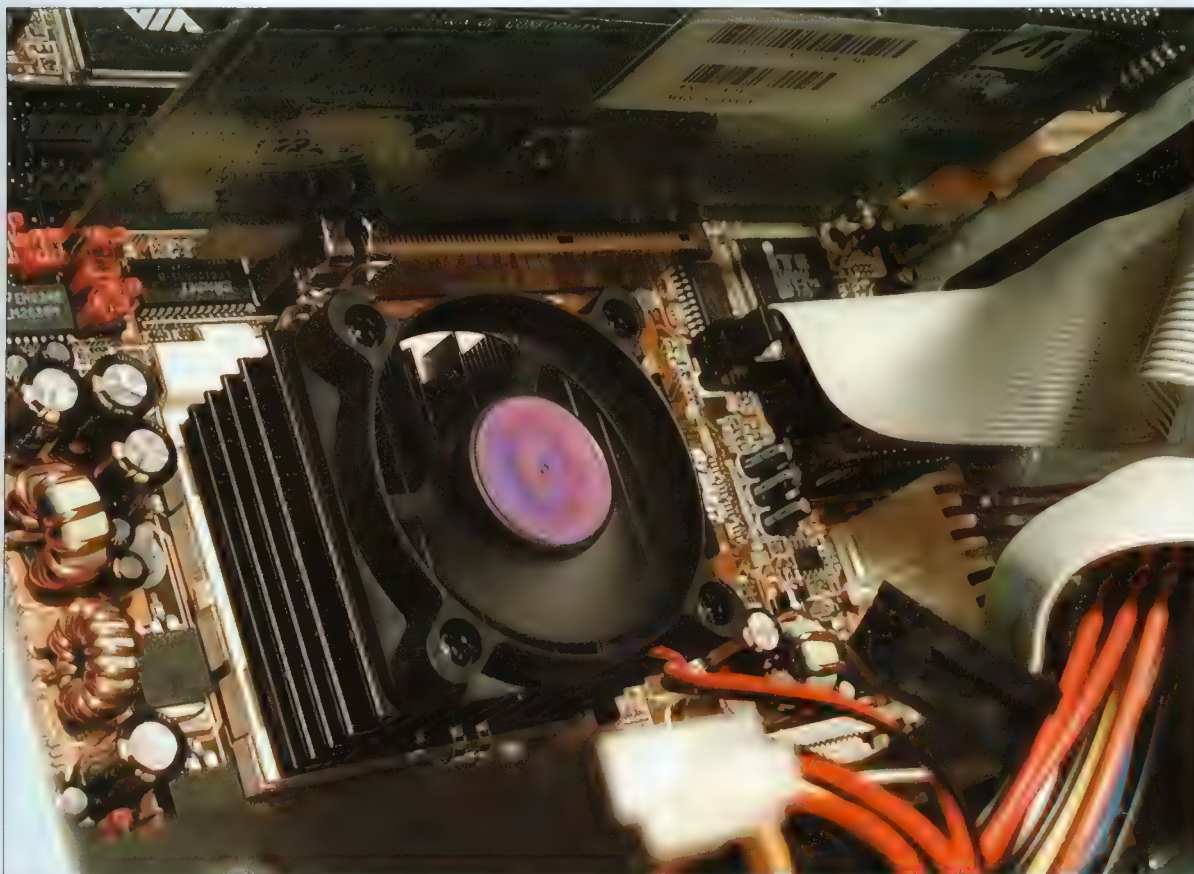


# ЛУЧШИЕ ИЗ НИЗШИХ

Опера в нескольких действиях

Слова Дмитрия Лаптева (laptev@computerra.ru)

Музыка Advanced Micro Devices



## Увертюра

Все хорошо знают, что современные 3D-игрушки способны выбрать до «последнего герца» мощность даже самого крутого процессора и видеодрайвера.

Замечательно! А если поставить вопрос по-другому и вместо поиска наипомощнейшего процессора выяснить, на что способны представители линейки начального уровня? Может, конфигурация на их базе является достаточной для нормального и даже комфортного пользования современным софтом? В этом обзоре мы попробуем на вкус то, что предлагает в нижнем ценовом диапазоне корпорация AMD, благо повод для этого имеется — в середине лета текущего года AMD объявила о выпуске нового процессора Duron, а в конце лета он реально появился в России. В качестве же «группы разогрева» перед ним выступит другой «камешек», традиционно представляющий категорию low-end.

## Вступление AMD K6-2

Старичок K6-2 — единственное, что осталось от прежней, «доатлоновской» линейки процессоров AMD. В вариантах с частотами от 400 МГц и выше он будет выпускаться еще какое-то время и использоваться в компьютерах начального уровня.

Как же теперь задает этот уровень AMD K6-2? Со стороны материнской платы используется вечно молодая платформа Socket7, которая давно обрела 100-мегагерцовую системную шину и стала именоваться Super7. Кэш второго уровня (объем от 256 Кбайт до 1 Мбайта) работает на частоте шины и находится на материнской плате. Кстати, выбор «матерей» под Socket7-Super7 все еще богат. Здесь легко встретить, например, сверхинтегрированную «мать» на древнем чипсете TX Pro II, включающую в себя не только звук с видео, но и модем с «сетевой» линией. На такой плате можно собрать функционально законченный системный блок,

запросто уложившись в 200 условных единиц. И не менее широкий выбор дают новые чипсеты от VIA, SiS и ALi, где частота шины регулируется в широких пределах, есть режим UDMA/66 для дисков и т. п. — словом, все как у «взрослых». И еще разъем AGP (повсеместно стандарта 2х) для видеокарты отличает новые платы от старых пентиумных.

Со стороны процессора начальному уровню также оказывается всемерная поддержка. K6-2 имеет расширенный по сравнению с MMX набор мультимедийных команд — 3DNow! Это теперь 3D-команды положено иметь каждому процессору, а впервые они появились именно у K6-2. Расположенный на кристалле процессора кэш первого уровня у K6-2 невелик — всего 64 Кбайт. Напряжение питания процессора — 2,2 В (у некоторых моделей 2,4 В), технология производства 0,25 микрон.



## AMD K6-2

Тема и разработка

Небольшие штрихи, заставившие вспомнить, что мы попали не на самое острое прогресса, обнаружили в процессе сборки тестовых компьютеров.

Практически все платы под K6-2 совместимы как с AT-, так и ATX-корпусами, что облегчает апгрейд старых систем. Но здесь можно встретить удобное подключение периферии — на краю платы все разъемы соединены в отдельный блок. Или совсем неудобное — на некоторых платах по старинке на всей поверхности разбросаны «группы иголок», куда искусно прицелившись требуется насадить до 5–10 разных разъемов, чтобы вывести их на заднюю панель корпуса. Впрочем, это еще ничего, если бы сами разъемы соответствовали теперешним стандартам, по которым подключать мышшь с клавиатурой нужно к PS/2-розеткам, а оба СОМ-порта должны быть 9-контактные. С последними еще кое-как разобрались, и PS/2 для мыши тоже есть, но часто всего лишь в виде упомянутых иголок на плате. Для реального же подключения нужно изыскивать отдельный переходник или занимать мышью один из СОМ-портов. А под клавиатуру, как правило, отводится давно вышедший из моды DIN-разъем. Наконец, для настройки частот, типа процессора и прочего нужно переставить в разные позиции больше десятка разных джамперов, что забавляет лишь когда делается одиножды. Заниматься тонкой настройкой (то есть разгоном) в таких условиях неудобно, хотя тут же надо добавить, что в этом занятии и смысла-то нет: K6-2 практически не разгоняется. Ну а когда компьютер собирается исключительно для работы, а не разборки и настройки, перечисленные выше отклонения от стандартов вообще имеют лишь теоретическое значение.)

А вот что практически может вывести из себя любого энергичного человека в слабых компьютерах, так это скорость загрузки и неспешная реакция на команды «с пульта». Ну не должна техника быть немощной, и все тут! Результаты тестов вы можете увидеть в таблице, и хотя проводились они на 500-мегагерцовой модели K6-2, но картина верна и для 400 МГц. Иными словами, не подкачал процессор, как пример, — загрузка длилась не больше 40–45 секунд. Для сравнения напомним, что high-end система на Pentium III с самой скоростной материнской платой тратила на загрузку около 30 секунд.

Word и остальной офисный комплект в исполнении AMD K6-2 стартовал мгновенно. Звук и простое видео (за исключением MPEG2) тоже не теряли плавности, будучи проигрываемыми в самых разных форматах. А игрушки и вовсе серьезные люблю (т.е. стратегии), и тут, по случаю избытка

свободного времени у пользователей, тест с использованием RollerCoaster Tycoon шел аж в две смены. И никакой заметной разницы, когда «опускаешься» с самой мощной системы на минимально, по мнению AMD, доступную. Тут, строго говоря, надо бы просто подытожить, что K6-2 для той работы, на которую он рассчитан, подходит отлично и даже имеет запас мощности.

Но запас этот, конечно же, не останется нетронутым, а понадобится для всяческой мультимедии. Трудно же представить себе домашнего пользователя, которому вовсе не приходится

## Старичок K6-2 — единственное, что осталось от прежней, «доатлоновской» линейки процессоров AMD

иметь с ней дело. На что же можно претендовать, ограничившись «камнем» K6-2? Если, например, деньги экономятся для того, чтобы купить цифровую камеру, то можно не беспокоиться — все, что потребуется делать с фотографиями от простой цветокоррекции до наложения сложных фильтров в PhotoShop'e, не будет мучительно медленным (время выполнения команд не превышает 5–10 с). Отчасти это объясняется тем, что размеры картинки, обрабатываемой даже очень хорошими камерами (до 2048x2048 пикселей) невелики и много компьютерных ресурсов не требуют. А вот для работы с большими графическими файлами (сканированными полноцветными картинками с разрешением 600 dpi) стоит, пожалуй, взять что-нибудь помощнее K6-2. Хотя если это разовые работы и если удастся поставить побольше памяти, то и он справится.

Будет ли наш гипотетический юзер смотреть видео с DVD-дисков, сказать трудно, но без аппаратного декодера на видеокарте удовольствие от этого будет ниже среднего. Хотя, с другой стороны, — нет пока еще ни одного процессора, для которого такой декодер был бы совсем лишним.

Среди наших обычных тестов наиболее пострадавшими от медленной работы K6-2 (по крайней мере, замедление в сравнении с high-end системами легко заметно на глаз) оказались архивация файлов, установка Windows и громоздких программ и (это в особенности) работа программ, использующих объемную графику, но не оптимизированных под 3DNow! Последнее легко объяснимо, если вспомнить, что слабой чертой всех процессоров AMD до появления Athlon'a был блок опе-

раций с плавающей точкой (FPU). Честно говоря, больших любителей третьего измерения работа K6-2 не удовлетворит и в оптимизированных программах. Но это уже не приложения для систем начального уровня.

## Выход AMD K6-III

(зачеркнуто)

## Выход Duron

Возможно, кто-то удивится: куда это исчез K6-III? Логично же, что процессор с таким названием должен существовать параллельно с Pentium III, совершенствоваться и конкурировать. Так бы оно, наверное, и было, если бы AMD наконец крупно не повезло. Кто не в курсе — напоминаю: в прошлом году этой фирме удалось выпустить действительно удачный процессор Athlon. Впрочем, утверждать, что K6-III так уж несовершенен технически, я не буду. Пусть FPU остался прежним и слабым. Зато кэш второго уровня (256 Кбайт) поместился на кристалле процессора и, соответственно, заработал на одной с ним частоте. А с учетом 64 Кбайт кэша первого уровня вооруженность собственной памятью у этого процессора оказалась выше, чем даже у Pentium III Coopertmine (32+256 Кбайт), появившегося гораздо позже. Если же учесть еще и кэш на материнской плате, отказываться от которого не предполагалось, то его размер и вовсе допускается наращивать до 2 Мбайт! Но несмотря на все это, реальное быстродействие оказалось заметно ниже, чем у P-III такой же тактовой частоты, разгон по-прежнему невозможен, а цена, которую установил рынок на эти процессоры, может быть, кого-то и радовала, но только не саму компанию AMD. А тут еще производство никак не хотело налаживаться. В итоге при первой же возможности AMD постаралась избавиться от K6-III, и теперь можно найти разве что подержанный экземпляр или варианты для мобильных компьютеров (K6-III+).

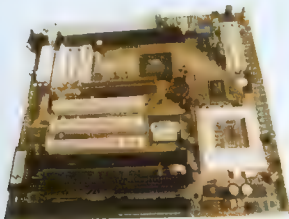
Но можно и не искать, а взять и купить AMD Duron. Тем более что для новинки он стоит не так уж дорого, в работе быстр и прогрессивен по технологии. Правда, для апгрейда одним процессором обойтись не удастся, потому что ставится Duron (как и новые модели Athlon-Thunderbird) в квадратный разъем Socket A. Ситуация почти копирует полугодовой давности переход Celeron'ов и P-III со Slot 1 на Socket 370, даже переходники для апгрейда старых AMD'шных систем начали появляться. По рыночной позиции этот процессор так и напрашивается в «заклятые друзья» к Celeron'у.

Продолжение см.  
на странице 22



# Системные вариации

В «системной» части на этот раз мы не пытались собрать все существующие на рынке материнские платы, процессорный разъем которых допускает установку рассматриваемых «камней». Выбор «матерей» для AMD K6-2 очень велик, а для Duron'a — напротив, пока еще очень мал. У этих плат остаются проблемы «сырости», недоделанности. В ближайшее время, несомненно, появится немало новых «матерей» под Duron. Поэтому основной задачей испытаний было выявление характерных моментов, положительных и отрицательных. И мы рекомендуем при выборе платы обратить внимание на выявленные нами достоинства и недостатки.



## AMD K6-2 Soltek SL-54U5 MVP3

Характеристики: Award BIOS/AGP 2x3 PCI/3 ISA/  
2 DIMM/2 SIMM/UDMA33/66-133 МГц<sup>1</sup>

Чипсет MVP3 для Socket7-процессоров — это своего рода 440BX для интеловской платформы. В том смысле, что он получился удачным, стабильным и, главное, недорогим. Поэтому он, несмотря на появление более свежих моделей, все еще не сходит со сцены; наоборот, платы на его основе преобладают на рынке, а, казалось бы, более прогрессивный MVP4 из-за ряда сомнительных «наворотов» популярность не пользуется.

Конечно, любители сверхновизны поморщатся, услышав про режимы AGP 2x и UDMA/33. Но покажите мне тот компьютер начального уровня, у которого были бы такие винчестеры и видеокарта, чтобы этих режимов оказалось недостаточно!

Как уже говорилось, если бы не необходимость переставлять многочисленные джамперы да вручную выводить разъемы на заднюю стенку корпуса, все выглядело бы почти современно. А возможность устанавливать эту плату либо в AT-, либо в ATX-корпус может оказаться очень кстати для тех, кто затеял ступенчатый апгрейд (чтобы дальше не повторяться, отмечу, что все участвовавшие в тестировании платы под Socket 7 имели две колодки питания: AT и ATX). Особенно рачительные могут и старые SIMM-модули памяти задействовать. Хотя мелочиться тут тоже не стоит — лишние 8 и даже 16 Мбайт сегодня погоды не делают, а вот работа системы со смешанной памятью подтормаживается существенно и непредсказуемо (очень вероятно, что компьютер вообще откажется запускаться).

В недостающее на плате почему-то попали и PS/2-разъемы для клавиатуры и мыши. И если первое легко пережить, то «вешать» мышку на вечно занятые COM-порты<sup>2</sup> попросту обидно, особенно если учесть, что распейка под PS/2 на материнской плате есть.

Наконец, большая претензия на современность — аж два независимых USB-контроллера. И тут же откат в «средневековье» в виде пункта меню HDD Low Level Format в BIOS Setup. Ведь даже если винчестер надоел или, допустим, вышел из моды, всегда можно его кому-нибудь подарить. К чему же тогда сохранять этот вид публичной казни?

Замечаний по существу, то есть по работе уже смонтированной платы, куда меньше. Но при этом не слишком аккуратно реализованы «зеленые» функции — вставший в спячку компьютер пробуждается лишь от кнопки Reset, а при программном выключении не-

редко виснет не дойдя до известной надписи. Разгон, и так проблематичный для K6-2, тут практически невозможен из-за минимального выбора частот системной шины (выше сотни — это 100-112-133 МГц). Подопытный K6-2 500 МГц выдержал было 112x5-560 МГц, но до загрузки Windows дело так и не дошло. Осталась мелкая придирка: при перемещении мыши, на звуковую карту (SB Live! 1024) передавались малопрятные наводки, чего с другими платами не наблюдалось.



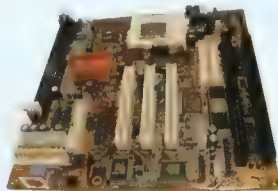
## ASUS P5S-B SiS530

Характеристики: Award BIOS/встроенное видео/  
4 PCI/2 ISA/3 DIMM/UDMA66/66-112 МГц

Чипсет посвежее поддерживает UDMA/66, есть PS/2 — для мыши и два 9-контактных COM-порта. Типичный продукт для сборки офисного компьютера, с не слишком высокими требованиями к видеоподсистеме, поскольку AGP-разъемов карта не имеет (!), а встроенное видео в порочащих связях с 3D не замечено. Видеопамять объемом 2-8 Мбайт (по желанию) выделяется из основной памяти, есть версия платы и с собственным буфером (на мой взгляд, менее предпочтительная). Качество же плоской графики остается удовлетворительным лишь на разрешениях не выше 1024x768 точек, иначе приходится жертвовать количеством цветов или частотой обновления.

На традиционно высоком для ASUSTeK уровне выполнен аппаратный мониторинг, есть даже режим CPU Slow Down, автоматически снижающий частоту процессора при перегреве, и приятная в обращении утилита PC Probe. Жалко, что градусник предусмотрен только для процессора, да и дополнительный вентилятор можно лишь один подключить. От многочисленных джамперов при настройке тоже деваться некуда.

Довольно странное значение CPUmark, полученное Winbench'ем, скорее всего, ошибочно (хотя я и повторял этот тест многократно и с одним и тем же результатом), но «независимые эксперты» в лице других тестов такого отставания по целочисленным операциям не выявили. Однако то, что слетели все тесты с применением 3D-графики, не удивительно.



## PC Chips M571 TXProll

Характеристики: AMI BIOS/встроенное видео/3 PCI/  
2 ISA/2 DIMM/UDMA33/66-83 МГц

А вот и упомянутый ретро-комбайн. Сюда он попал, дабы оттенить остальных и продемонстрировать: что такое минимально допустимая для нор-

мальной работы производительность. Но сначала о функциях: эта не самая большая по размерам плата содержит: вполне приличный видеочип, по функциям не уступающий таковому на асусовской плате, а по четкости картинки — так и превосходящий его, видеопамять также выделяется из общей ОЗУ и не может быть больше 4 Мбайт. Звуковой кристалл с выходом на 4 (!) колонки и поддержкой 3D-алгоритмов (разумеется, качество его работы по сравнению с серьезными аппаратами невысоко, но с учетом назначения этой платы, достаточное вполне). Модем 56 kbps, рассчитан на хорошие или хотя бы удовлетворительные линии, впрочем, как и большинство так называемых Win-модемов. Наконец, соединяться с локальной сетью предполагается с помощью опционального адаптера 10BaseT (или даже 100BaseTX).

Настройки на конкретный процессор делаются через BIOS, жалко только, что диапазон частот шины ограничивается 83 мегагерцами. Поэтому современный K6-2 на эту плату не поставишь, хотя еще более дешевые процессоры от Cyrix'a, IDT и т.п. подходят сюда просто по определению, а среди них полно 66-мегагерцовиков.

Примечательно, что каких-либо претензий к конструкции<sup>3</sup>, распознаванию компонентов из Windows, стабильности работы не возникло. Единственная проблема — в скорости: непривычно, знаете ли, ждать три с лишним минуты, пока заархивируется файл (тем более что выбор максимальной степени сжатия замедляет этот процесс еще в 1,5-2 раза). Хотя легко могу представить себе такой компьютер на каком-нибудь складе или в магазине, где для внесения изменений в базу данных и сопутствующей распечатки решительно не требуется особой мощности.



## Duron ASUS A7V KT133

Характеристики: Award BIOS/AGP Pro 4x5 PCI/0 ISA/  
1 AMR/3 DIMM/UDMA66/UDMA100/100-150 МГц

Внушительный, доложу вам, агрегат. Эта плата даже по весу и размеру обогнала всех прочих. Зашитые в нее (как и в любую другую на KT133-чипсете) функции также трудно перечислить, хотя и нет среди них ни встроенного видео, ни звука (последний, правда, встречается как опция). Я уже упоминал достоинства плат под Socket A, именно эта плата имела полный их набор, включая встроенный контроллер для нового стандарта UDMA/100. Пока что от него мало толку — винчестеров, которыми реально было бы нужно соединение со скоро-

<sup>1</sup> Для краткости параметры одной строкой: версия BIOS/ количество слотов расширения (а для AGP — его версия)/ количество и тип разъемов для памяти/режим работы с дисками UDMA/диапазон частот системной шины.

<sup>2</sup> Причем COM2 имеет 25-контактную розетку, давно уже из употребления вышедшую. (Прим. для изготовителей плат.)

<sup>3</sup> Даже мелочи продуманы: например, на большинстве плат из двух соседствующих PCI- и ISA-слотов может использоваться только один, здесь же они заботливо разделены. Хотя проблема обязательно возникнет в другом плане — системные прерывания, занятые всем этим интегрированным добром, освободить для посторонних нужд не так-то просто.

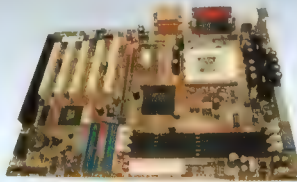


стью выше 66 Мбайт/с, в ближайшее время не предвидится, хотя модели, формально поддерживающие новый стандарт, уже есть в продаже.

Платы под Socket A, напротив, все сплошь ATX'овые, со стандартным набором разъемов, а A7V отличилась еще и полным отсутствием ISA-слотов. Все настройки по умолчанию доступны через развитый BIOS Setup, но для любителей оставлены и джамперы. Любопытная особенность — стабилизаторы напряжения помещены на отдельной плате, припаянной на основную.

Удобство сборки с лихвой «компенсировала» настройка получившегося компьютера в Windows. Началось все с глупого зависания, сопровождавшегося противным попискиванием... монитора — так встретил навороженный AGP-порт мою не слишком новую, но вполне домашнюю видеокарту ATI Rage128 (позже и с другими картами был такой казус). Пришлось без особой надежды запускаться в безопасном режиме, ставить AGP-драйвер с CD в комплекте поставки, обновлять видеодрайвер до наисвежайшего и т.п. В результате Windows загрузилась как ни в чем не бывало и даже извонила обнаружить старую сетевую карточку, теста ради ей подсунутую, но прежде чем она окончательно утвердилась в системе, пришлось не раз перезагружаться, вручную чистить реестр и перетасовывать прерывания (системы с K6-2 ее принимали без проблем). Не устраивал меня и автоматический старт компьютера, едва только он включался в розетку; избавиться от этого удалось только после отключения в BIOS'е пункта, позволяющего запускать компьютер по сигналу с внешнего модема. А вот избавиться от полного выключения компьютера по команде «приостановить работу» не удалось вовсе, так, наверное, проявила себя фирменная технология QuickStart. Как обещано в инструкции, она должна свести к минимуму время ожидания загрузки, но поддержка со стороны Windows пока явно недостаточна.

Что ж, бежать впереди паровоза, покупая едва появившиеся в природе железки, конечно, заманчиво. Но никто не гарантирует, что драйвер, без которого конкретно ваш видеоадаптер (звуковая карта и т.д.) откажется проявлять себя, будет доступен и сам не окажется наполненной ошибками бета-версией. Меры предосторожности тут простые: оговаривайте с продавцом возможность возврата не понравившейся вашему компьютеру обновки.



### Soltek SL-75KV KT133

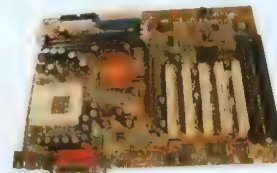
Характеристики: Award BIOS/AGP Pro 4x/5 PCI/1 ISA/3 DIMM/UDMA66/100—150 МГц

Здесь обошлось без UDMA/100, зато добавился звуковой чип (стандартного для встроенных систем качества). Драйверы для AGP пришлось ставить точно таким же образом. Вернее, ставить — мне их сначала не пришлось вовсе, потому что плата идеально распознала старую установку Windows, оставшейся от предыдущей платы. При этом во время загрузки не появилось ни одного сообщения о «неизвестном устройстве» (каждый, кому приходилось делать подобный апгрейд, знает, сколько системной возни сопровождает это занятие)! Вероятнее всего, это происходит потому, что сборщики материнских плат точно следуют рекомендациям фирмы VIA — изготовителя чипсета и делают ну очень похожие платы. Как показывает практика, настоящие платы-шедевры появляются через полгода и даже позже после появления нового чипсета, когда все его возможности (и дефекты) будут хорошо изучены.

Но и теперешние образцы особого раздражения не вызывают. В частности BIOS у этой платы порадует как любителей ручной настройки, так и ее противников. Можно одной командой загрузить оптимальные настройки, а ручной коррекции поддается все, что имеет смысл регулировать, кроме множителя частоты для процессора (он, по слухам, у Digon не зафиксирован, только ни соответствующих строчек в BIOS, ни джамперов для этой цели нет). Единственный недостаток богатого набора BIOS проявлялся при загрузке, когда компьютер беспричинно повисал на 5–6 секунд (хотя это такая ерунда по сравнению с 15 секундами, нужными для «прогрева» UDMA/100-контроллера на асусовской плате).

Из мелочей обратила на себя внимание странная реализация COM-портов: один из них, как и положено, выведен на заднюю панель, вместе с прочими разъемами. А второй нужно выводить самому, шлейф прилагается... Дальнейшей настрой-

ки потребует и термоконтроль, пока что температура процессора сильно завышается, а на датчике для материнской платы и вовсе сэкономили. Зато по Soltek'овской традиции приложили внешний датчик (у A7V он тоже имеется).



### Gigabyte GA-7IXE4 AMD 750

Характеристики: AMI BIOS/AGP 2x/5 PCI/2 ISA/3 DIMM/UDMA66/90—115 МГц

А вот и плата на «старом» чипсете AMD 750, сослужившем нам службу во время тестирования обычных Athlon'ов. И хотя эта плата выпущена совсем недавно и также имеет разъем Socket A, ее трудно назвать удачной покупкой. По тестам она отстает (но не настолько сильно, чтобы немедленно отказаться от нее в случае, если вы уже потропились с покупкой до появления плат на KT133-чипсете).

Самая же по себе GA-7IXE4 тоже не без приятностей. Например, застегивать вентилятор на процессоре во многих случаях мешали конденсаторы, разъемы памяти и т.д., здесь же к компоновке не придерешься. Приятно, что не поскупились конструкторы и на розетки для вентиляторов — их три, зато термодатчик всего один — на процессоре и меньше 50 по Цельсию редко показывает (что вызывает сомнение в его достоверности). Разгон, в принципе, не воспрещается, только доступных значений частот маловато и выставляются они джамперами, а регулировки напряжения нет вовсе. С питанием связан и самый неприятный из замеченных дефектов — в отличие от остальных Socket A-лат, оснащенных качественными стабилизаторами (часть линейными, рассеивающими много тепла и поэтому имеющими огромные радиаторы), на этой плате стоят простые — импульсные преобразователи. И в результате попавший на тестирование образец удавалось запустить лишь с 3–4 попытки. В дальнейшем плата работала стабильно, за исключением BIOS Setup — попытки попасть в него категорически отвергались и приводили к зависанию.

	Socket 7				Socket A			
Плата	Soltek SL-54U5	ASUS P5S-B	PC Chips M571	650/100	ASUS A7V 650/133	715/146	Soltek SL-75KV	Gigabyte GA-7IXE4
CPUmark 99	27,8	14,2	—	56,3	56,4	62,5	56,9	55,6
FPU Winmark 99	1650	1600	1100	3580	3580	3860	3500	3580
Business Disk WinMark 99	2630	2590	1760	2480	2486	2440	2090	2250
High-End Disk WinMark 99	10100	10300	7240	9020	9022	8900	10500	8380
Disk CPU Utilization (%)	4,78	6,08	9,80	2,89	2,90	3,73	2,86	2,84
Read, Мбайт/с	935	934	585	2382	2388	2570	2371	2335
Memory Write, Мбайт/с	963	973	665	1373	1375	1480	1385	1372
Copy, Мбайт/с	352	343	232	940	941	995	939	945
CPU 3Dmarks 99	4084	3217	—	7773	8023	8631	7918	7538
CPU 3Dmarks 2000	65	—	—	166	171	178	173	154
Incoming, fps	41,50	14,95	—	51,22	52,28	55,90	50,04	49,25
WinZip-100 Мбайт, мин:сек	1:25,72	1:35,97	3:14,05	0:43,47	0:41,28	0:35,91	0:42,06	0:46,69
Длительность POST, сек	10,15	14,12	18,33	23,80	23,07	22,43	11,36	11,96

Тестирование проводилось на такой конфигурации: процессоры AMD K6-2 500 МГц (плата PC Chips запускалась на процессоре 366 МГц из-за ограничения на частоту системной шины (66 МГц)) и AMD Digon 650 МГц, память 128 Мбайт SDRAM PC133 7,5 нс, винчестер 15 Гбайт Fujitsu MPF3153AT, видеокарта ATI Rage 128, ОС — Windows 98 SE. Тестирование платы ASUS A7V проводилось 3 раза с разными частотами процессора и памяти (последний вариант соответствует максимальному разгону процессора при стандартном напряжении питания — 1,5 В).

Набор тестов по традиции сохранен. 5 тестов из Winbench 99: CPUmark — производительность на операциях с целыми числами.

FPU WinMark — числами в формате с плавающей точкой.  
 ■ Скорость работы дисков в офисных (Business)...  
 ■ ...и в особенно требовательных к дискам (High-End) программах.  
 ■ Disk CPU Utilization — процент использования мощности процессора при работе с дисками.  
 Тесты скорости чтения, записи и копирования данных в оперативной памяти (Memory) из WinTune 98. Кстати, эти тесты показывают общую производительность всей подсистемы памяти, включая кэш и шины данных, поэтому для маленьких блоков данных, полностью уместившихся в кэше, скорость считывания и записи может

достигать 4 Гбайт/с (для Digon), но едва только потребуются обращение к ОЗУ, как скорость падает до 500–600 Мбайт/с. В таблице указано среднее значение по блокам от 4 Кбайт до 2 Мбайт.  
 ■ CPU 3Dmarks 99 — тест производительности процессора в 3D-программах получен в 3Dmark 99.  
 ■ CPU 3Dmarks 2000 — то же самое по версии 3Dmarks 2000.  
 ■ Incoming — тест на основе игры, по-прежнему меряет количество кадров в секунду в среднем за прогон.  
 ■ WinZip — время архивации файла размером 100 Мбайт.  
 ■ Длительность POST — время тестирования BIOS'ом железа во время запуска компьютера.



## AMD Duron

*Фантазия и rondo<sup>4</sup>*

Как и Celeron от P-III, этот процессор отличается от своего старшего брата Athlon'a меньшим размером кэша. Причем по сравнению с упомянутым K6-III его объем кажется прямо-таки смехотворным, и устройство удивляет не меньше: на первом уровне стало 128 Кбайт, а на втором — всего 64 Кбайт<sup>5</sup>. Весь кэш, естественно, находится на кристалле процессора. Ядро у Duron полностью атлоновское, а с ним, вероятно, и большой кэш не обязателен ;)

А что за шедевр — материнские платы на родном для Duron и New Athlon чипсете KT133! В них постарались собрать все, что появлялось за последний год нового и сверх того добились:

- системную шину с эффективной частотой для процессора 200 МГц, для памяти — 133 МГц;

- видеошину AGP Pro 4x с режимом Fast Writes для прямого обращения видеопроцессора к процессору центральному;

- дисковый контроллер с UDMA/66 и (на некоторых платах) отдельный контроллер для только появляющихся винчестеров UDMA/100.

Встроенный системный мониторинг и интеллектуальное управление вентиляторами прилагаются.

Немного обидно только, что изготовители железа перенимают от софтовиков привычку выпускать на рынок продукт еще сырым и потом отлаживать его, дописывать драйверы и т.п. Но ведь материнские платы, в отличие от бета-версий Windows, никто бесплатно не распространяет, и, изрядно заплатив, хочется иметь четко работающую вещь, не правда ли?

## Битва процессоров

*Фрагменты*

Потребителями Duron (если продолжать аналогию с Celeron) должны стать прогрессивные, но небогатые любители поиграть. Разумеется, все серьезные задачи, упоминавшиеся в связи с K6-2, тоже идут без проблем, только с поправкой, что открывать можно картинки большего размера, бодрее переустанавливать Windows и кодировать-декодировать все, что под руку попадется. Для примера приведу результаты теста ZD Content Creation, демонстрирующего насколько хорошо справляется система с обработ-

кой мультимедиа-контента (менялись только процессоры и материнские платы, все оставалось неизменным).

Duron 650 МГц показал результат точно такой же, что и Pentium III той же частоты и оба они отстали от 650-мегагерцового Athlon'a, но всего на несколько процентов. Celeron-566, разгоном доведенный до тех же 650 МГц, по-прежнему отставал от всех вышеперечисленных на 15%. Ну а K6-2 500 МГц не гнался и оказался медленнее аж на 35%. Кодировка MP3 (а куда ж без нее) сохранила такую расстановку сил: P-III отвоевал несколько секунд у Duron'a, обогнавшего на 5 секунд разогнанный Celeron, только K6-2 потратил на ту же работу вдвое

## Остался невыясненным вопрос о разгоне

больше времени против Duron'a. На этот раз сразу использовался XingMP3 Encoder, а для усложнения задачи составлялось максимальное качество. Но и на таких условиях 5-минутный WAV-файл (54 Мбайт, 44,1 кГц, 16 бит, стерео) кодировался на Duron'e не более чем за 45 с.

Характерно, что в тестах на основе игр процессоры приходили к финишу точно в таком же порядке. То есть Celeron на той же тактовой частоте неизменно чуть уступал Duron'у. Только в Unreal Tournament интеловцы победили, хотя это могло произойти и из-за лучшей оптимизации этой игры под SSE-команды, нежели под 3DNow! Интересной особенностью оказалось приближение производительности разных процессоров к некоему среднему значению в сценах с высоким разрешением, так что между самым мощным и слабым «камнем» оказывалась разница в 3–5 fps, и опять только K6-2 выбивался из ряда, причем с результатами почти вдвое худшими, чем у остальных. Примечательно, что ни в одном случае Duron не отстал от Athlon'a одинаковой с ним частоты более чем на 10% по fps. Это лишнее доказательство тому, что размер кэша в программах потребительского характера — игрушки, мультимедиа и т.д. — не так важен, как эффективная работа самого ядра и высокая тактовая частота. Но не стоит думать, что та же ситуация сохраняется в «серьезных» приложениях (серверный процессор Pentium III Xeon имеет кэш до 2 Мбайт вовсе не для оправдания своей цены).

Не стоит также и думать, что наивысшие требования к системе предъявляют 3D-стрелялки, а поскольку тот же Quake 3 даже на K6-2 выдавал не менее 30 кадров/с, то стремиться дальше просто нет смысла. Но достаточно запустить любой совре-

менный самолетно-вертолетный симулятор на высоком разрешении и с хорошим качеством, как те же 30 fps будут получаться только у самых выдающихся экземпляров.

Остался невыясненным вопрос о разгоне. Ведь Duron производится по 0,18-микронной технологии, «ест» меньше 1,5 вольта, греется мало, да и небольшой кэш должен способствовать успеху. В отношении подопытного 650-мегагерцового варианта могу сообщить две новости. Причем, как водится, одна из них хорошая, а насчет второй — судите сами. Во-первых, легко удалось установить 715 МГц при 110 МГц — на шине и даже увеличивать напряжение не пришлось. А во-вторых, для упомянутых Celeron-566 доступен куда больший диапазон — до 850 МГц (если удастся вместо анахроничных 66 МГц на шине воткнуть «сотку»). Поэтому напрашивается сравнение этих процессоров не на одинаковых, а на максимальных для каждого из них частотах: и вот тут уже преимущество Duron'a сводится к минимуму (0,5–3% в зависимости от теста). Но оно остается, несмотря на разницу в 100 с лишним мегагерц! Трудно, пожалуй, найти более наглядное доказательство эффективности работы атлоновского ядра.

## Финал

*Тема будущего*

Итак, в ходе действия установлено, что для умеренных пользователей тоже выпускаются приличные процессоры. И если кто-то начнет сетовать, что производители процессоров насильственно раскручивают и «впаривают» пользователям чересчур мощные процессоры, можете смело рекомендовать AMD K6-2 даже для серьезной работы. Ну а Duron не разочарует любителей и более важной работы. Хотя, чтобы не нарваться на неприятные сюрпризы, очень советую подождать месяц-два, пока поддержка Duron'a и материнских плат под Socket A войдет в Windows, а наиболее заметные глюки из тех же «матерей» будут выловлены.

*Редакция благодарит фирмы, предоставившие комплектующие для тестирования:*

«Пирит» ([www.pirit.ru](http://www.pirit.ru)),

«Алтех» ([www.altech.ru](http://www.altech.ru)),

«Ф-Центр» ([www.fcenter.ru](http://www.fcenter.ru)),

«Аэрософт» ([www.aerosoft.ru](http://www.aerosoft.ru))

и московское

представительство AMD

([www.amd.ru](http://www.amd.ru)).

<sup>4</sup>Rondo - циклическая, повторяющаяся форма. (Прим. ред.)

<sup>5</sup>Вообще, AMD хоть и является сейчас объективно более успешным игроком на процессорном рынке, чем Intel, но от копирования ее удачных решений отказываться не спешит. Вот и пара Duron — Thunderbird, отличающаяся лишь размером кэша второго уровня (у Thunderbird — 256 Кбайт) и тактовыми частотами, появилась явно не без предварительного изучения P-III с Celeron'ом.



## КУБИК

Дмитрий Нореико

noreyko@nm.ru

Сybiko —  
НОВЫЙ ТИП  
компьютера  
для подростков



В последние выставки компьютерной техники и средств связи показали общую тенденцию: мобильные телефоны стремятся стать полноценными интернет-клиентами, а вычислительная техника, в свою очередь, стремительно движется в сторону коммуникаций. Понятно, что дополнительные функции у привычных устройств появились неспроста.

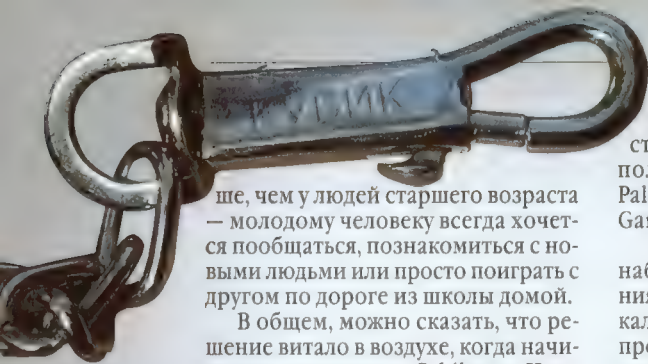
Современному человеку необходимо получать информацию, общаться с себе подобными и иметь помощника, выполняющего за него мелкие рутинные операции, причем выполняющего точнее и надежнее. И это устройство всегда должно быть при нем, то есть современному человеку требуется всегда быть «on-line», в гуще событий, в полной силе своих информационных возможностей. А раз есть потребность, то рынок ищет способы эту потребность удовлетворить. Сейчас мы видим три варианта слияния качеств электронных устройств. Это, прежде всего, развитие всякого рода мо-

бильных устройств с доступом в Сеть — настоящий бум мобильных телефонов с интернет-браузером, а также объединение функций PDA (personal digital assistant) и телефона и интеграция в PDA беспроводного интернет-доступа. Наверное, не надо объяснять, какое привлекательное устройство, универсальный цифровой коммуникатор, зреет в итоге этой бурной эволюции.

Современные цифровые устройства позволяют не ограничиваться комбинацией телефона и браузера. И вот, двигателем продаж этих multifunctional устройств становятся дополнительные применения — Instant Messaging, т.е. мгновенный обмен сообщениями на манер ICQ. Популярность таких чатов растет. Например, в Англии министерству образования пришлось даже запретить школьникам пользоваться мобильными телефонами в помещениях, где проходят занятия, потому что учащиеся больше времени тратят на набор сообщений на клавиатуре своих телефонов, чем на учебу.

Естественно, у молодежи потребность быть всегда в онлайне боль-





ше, чем у людей старшего возраста — молодому человеку всегда хочется пообщаться, познакомиться с новыми людьми или просто поиграть с другом по дороге из школы домой.

В общем, можно сказать, что решение витало в воздухе, когда начинающая компания Cybiko из Нью-Йорка взялась освоить рыночную нишу мобильных устройств для подростков.

Говорят, что идея создания Cybiko пришла Давиду Яну, президенту компании ABBYY Software House, когда он несколько дней лежал в больнице. Отсутствие устройства, позволяющего просто общаться с друзьями и коллегами через Интернет, привело к мысли: если таких систем нет, почему бы их не создать?

Первоначально разработчики намеревались создать устройство, позволяющее его владельцам общаться друг с другом, — что-то наподобие беспроводного чата, но потребовались серьезные маркетинговые исследования. Была разработана анкета, в которой молодым людям из Бельгии, Великобритании, Германии, России и Франции предлагалось выразить свое отношение к устройствам, которые позволяли бы искать вокруг себя «человека своей мечты». Описываемый приборчик «нащупывал» в эфире сигналы своих собратьев и, обнаружив таковые, сигнализировал владельцу, что воплощение мечты где-то рядом. А дальше — владельцы таких устройств могли бы завязать виртуальный разговор — как на интернетовском чате, — и если обмен посланиями подтвердит предположение приборчика, познакомиться лично.

Анкетирование дало неожиданные результаты: ориентироваться надо не только на 20- и 30-летних, занятых поиском приятной компании на пляже или в ресторанчике, а на детей и подростков. Самая восторженная реакция исходила от потенциальных пользователей в возрасте 14–16 лет. Как ни странно, девушки во всех странах и во всех возрастных группах отнеслись к идее с большим одобрением, чем юноши. Кроме того, выяснилось, что желательно, чтобы устройство позволяло обмениваться и посланиями и фотографиями, а также вместе играть. В общем, устройство с такими свойствами способствовало бы преодолению многих барьеров в общении между людьми.

В окончательном варианте приборчик превратился в относительно недорогую игрушку со множеством функций. Разработчики назвали его Cybiko. Это гибридный калькулятор, электронный органайзер и мобильного телефона, и по некоторым сво-

им функциональным возможностям он занимает промежуточное положение между органайзером Palm и игровой консолью Nintendo Game Boy.

Прибор уже оснащен обширным набором программного обеспечения, включающего текстовый, музыкальный и графический редакторы, программы электронного органайзера, а также массу игр, ориентированных, в основном, на участие многих пользователей. Владельцы Cybiko могут обмениваться сообщениями по электронной почте или переписываться в чате (instant messaging) через систему беспроводной связи, при условии, что другие Cybiko находятся друг от друга на расстоянии не более ста метров. Если есть несколько Cybiko, возникает нечто вроде самоорганизующейся одноранговой сети, и, теоретически, такая сеть не имеет огра-

## **Каждый Cybiko постоянно сканирует эфир и автоматически добавляет в список всех обнаруженных в зоне досягаемости своих «близнецов»**

ничений потому, что находящееся на границе двух сетей устройство может выполнять роль ретранслятора. Каждый Cybiko постоянно сканирует эфир и автоматически добавляет в список всех обнаруженных в зоне досягаемости своих «близнецов». Для общения предусмотрено несколько тематических «переговорных комнат» — чатов: спортивный, романтический, игровой, музыкальный и общий — такой набор, по замыслу разработчиков, должен вполне удовлетворить подростков. Устройство позволяет работать с графической информацией. Возможно послать текстовое сообщение и фотографию всем сразу или конкретному адресату. Есть и словари-переводчики для разных языков, часы с будильником, журнал, калькулятор, телефонная и адресная книга. На сайте компании каждый день появляется новое приложение или игра.

(Сайт компании Cybiko Inc. в Интернете находится по адресу [www.cybiko.com](http://www.cybiko.com). К сожалению, там все на английском, а сайта в «зоне .ru» пока нет. Вообще в русскоязычной части Интернета информации относительно мало. Подборку ссылок на русскоязычные публикации можно найти на <http://cybiko.nm.ru>.)

Cybiko можно отнести к интернет-устройствам условно, т.к. без компьютера, подключенного к Интернету, он сам доступа в Интернет не имеет. Устройство можно подключить к ПК с помощью кабеля и загрузить программы, скопированные с сайта компании бесплатно. Если один Cybiko подсоединить к ПК, подключенному к Интернету, то остальные пользователи Cybiko, находящиеся в зоне действия системы радиосвязи первого, смогут отправлять и принимать через него электронную почту.

Большинство аналитиков оптимистически оценивают перспективы Cybiko. Представленное в феврале Cybiko Inc. на международной ярмарке игрушек в Нью-Йорке устройство явилось сенсацией. Пресса взахлеб писала о «кубиках». Продажи прибора в розничной сети начались в апреле, и компания рассчитывает, что к концу года удастся продать до полутора миллионов экземпляров. Может так случиться, что уже через год-полтора в кармане всех юных американцев будут лежать коробочки, с помощью которых они не только оценят вкус новых онлайн-технологий, но и обретут друзей.

Давайте рассмотрим, какие из заложенных в Cybiko качеств, а точнее их сочетания, делают эту вещь столь привлекательной для нас.

По словам директора отдела игрушек NPD Group Рейна Райса (Reyne Rice), такие игрушки, как Cybiko, указывают на новую тенденцию в отрасли производства игрушек. «Умными игрушками мы называем такие, которые взаимодействуют с компьютером или загружаются с его помощью, — говорит он. — А чем лучше дети знакомятся с компьютером, тем больше он входит в их игру, а со временем — и в их жизнь».

Подключение Cybiko к Интернету так же необходимо, как подключение аккумуляторов к источнику электричества для подзарядки. Многие тысячи подростков приобретут первые навыки работы с Интернетом именно благодаря «кубикам». А вскоре после того, как приобщение к Сети через Cybiko состоится, большинство из этих подростков освою и остальные ресурсы Интернета.

По мнению создателей Cybiko, их разработка выполняет важную образовательную функцию — ребенок, играющий с карманным компьютером, похожим на взрослый органайзер, впоследствии без проблем сделает его частью своего стиля жизни.

Отметим как достоинство относительно малый радиус зоны связи. При таком расстоянии виртуальный контакт в чате наверняка продолжится контактом реальным. То есть нырнуть в «глубину» — засесть на много



часов в чат — не получится. А это значит, что использование устройства не приведет к возникновению новой формы «эскейпизма», ухода от реальности. Можно считать, что Cybiko — это мост между виртуальным общением и действительностью.

Вряд ли возможно собрать и долго поддерживать сеть из Cybiko в

ему только сыплются указания: туда не ходи, пора домой, не стреляй в гулю! А Cybiko скорее всего будет постоянно при нем, а значит, при соответствующей организации процесса, ребенок будет всегда на связи, причем двусторонней.

Назовем для определенности постоянно возникающие сети — виртуальные сообщества словом «куст»

«творчеству масс». Можно только гадать, куда поведет фантазия программистов — от игр, систем передачи голоса или распознавания «свой — чужой», хитрых ретрансляторов, шифраторов до, как это ни печально, обычных «вирусов». Нетрудно предвидеть появление и кибершпионов и киберхулиганов, дающих ложные сообщения, а дальше киберборьбу с ними со всеми вытекающими отсюда последствиями.

## Обыкновенная история

Идея «Кубика» возникла в России, а наслаждаются им американцы



В России Cybiko пока не продается. Чтобы начать массовые продажи аппарата у нас в стране, он должен быть локализован, т.е. все должно быть переведено на русский. Насколько я понимаю, у Cybiko Inc. сейчас нет возможности этим заниматься. Они срочно готовят 2-ю версию и дополнительные модули к устройству: память, MP3-приставку и т.д. Даже русскоязычный сайт [www.cybiko.ru](http://www.cybiko.ru) не работает, хотя домен зарегистрирован в 1999 году. (И это при том, что команда разработчиков — отечественная!)

В Штатах в розничной сети CY стоит около 120 долларов.

У нас его можно купить, похоже, только через Интернет. Есть десяток И-магазинов и цены от 104 до \$130. Но нет смысла покупать Cybiko в одиночку. Главное удовольствие от «Кубика» состоит в общении с себе подобными.

пределах микрорайона. Скорее, сеть будет возникать в месте скопления подростков, например в школе. Ребята постарше будут привлекать места, где можно войти в Интернет. Например, в зданиях институтов, имеющих постоянное подключение к Интернету, могут организоваться стационарные точки входа. Тогда студенты в перерывах между лекциями, а то и во время лекций, станут переписываться с друзьями, сидящими на занятиях в другом институте, или в другом городе, или в другой стране! А какую «неоценимую помощь» может оказать товарищ, находящийся в библиотеке во время экзамена! Нетрудно предвидеть, как отнесутся к распространению нового изделия учителя и преподаватели. Но на самом деле бояться нечего. Процессом можно и нужно в определенной степени управлять. Можно организовать широковещательные рассылки в такой сети, вплоть до звонков на занятия, или даже наладить вещание школьной информации.

Попробуйте заставить ребенка постоянно носить с собой пейджер. Зачем ему коробочка, из которой

— по аналогии с другими самоорганизующимися сообществами. Чем больше в «кусте» участников, тем интереснее. Ребенок будет гордиться своей принадлежностью к популярному «кусту». Подросткам свойственно сбиваться в небольшие группки по интересам, но Cybiko не дает замкнуться в себе и делает любой «куст» открытым. Конечно, взаимоотношения внутри и между «кустами» еще будут изучаться психологами.

То, что в одиночку Cybiko теряет свои основные достоинства, не секрет. Здесь, на мой взгляд, рождается еще одно интересное качество устройства. Если персональный компьютер прививает, в основном, навыки индивидуальной работы, то совместные игры, закачка общих программ и организация сетей позволяют развиваться навыкам коллективного труда ради достижения общей цели.

Еще один замечательный ход компании Cybiko — она делает доступным специальный комплект разработчика, а также рекомендации компании по программированию. И, конечно, появление такого массового устройства даст новый импульс

## Подключение Cybiko к Интернету так же необходимо, как подключение аккумуляторов к источнику электричества для подзарядки

Но дело не в асоциальном поведении киберхулиганов. Какие бы ни появились возражения по поводу появления Cybiko («опять техника...», «нужно развиваться гуманитарно...», «книжек не будут читать...» и т.п.), главным для воспитателя подростков должно быть то, что все, что отвле-



кает подростков от алкоголя, наркомании, дает свободу общения, облегчает доступ к информации, структурирует свободное время и «загружает голову», без сомнения, следует признать положительным.

Перспективы Cybiko... Если внимательно приглядеться к этому устройству, можно увидеть контуры завтрашнего дня. У Cybiko большое будущее!



# Мармеладное радио



Фото: Александр Соркин

Александр Соркин

kibi@compterra.ru

В последние два года количество радиоприемников в моем жилище увеличилось настолько, что межвидовая борьба перешла в острейшую форму. Все дело в том, что, хотя у человека два уха, слушать одновременно пару приемников удастся не многим.

За место «перед ушами» до последнего времени боролись три прибора, причем два из них изначально встроены в компьютер. Так что новичку пришлось очень постараться, дабы вытеснить соперников с устоявшихся позиций.

До появления небольшой коробочки из полупрозрачного пластика зеленого цвета, позиции на аудиофронте складывались следующим образом: главное место занимал встроенный в аудиоцентр приемник. Управление только вручную, но все неудобства компенсировались качеством приема эфира. А ловил центр не в пример лучше, чем все компьютерные платы. То ли внутренняя антенна в аудиоцентре гораздо мощнее, то ли помех меньше...

На втором месте стоял радиоприемник, расположенный на Sound Blaster'e. При наличии хорошей внешней антенны этот приемник ловил почти так же хорошо, как и его большой брат. Управлять этим тюнером было не очень удобно, — щелкать мышкой по нарисованному муляжу еще тяжелее, нежели крутить колесики настройки вручную. Главным преимуществом этого тюнера была его способность сворачиваться в неприметную иконку рядом с системными часами. После этого единственным щелчком мыши по значку «FM» можно было вызвать меню со всеми настроенными станциями и моментально переключиться на нужную волну.

Наконец, замыкал ряд самый редко используемый приемник, который находился на плате ТВ-тюнера. Вроде все в нем было хорошо — и интерфейс красивый, и диапазон принимаемых частот настолько широкий, что позволял получать даже пейджерные сообщения, но работал этот приемник реже всех остальных. Видимо, дело в том, что пульт управления виртуальным радиоприемником и телевизором был одним и тем же. А радио с телевидением соревнуется очень плохо.

Радиоприемник на звуковой плате, на ТВ-тюнере, да еще и аудиоцентр — полупрозрачный новичок попал в суровые условия. Стать топ-моделью ему было бы гораздо проще, будь он единственным в системе.



**Белые начинают и...**

Преимущество USB-шины проявилось сразу — стоило только воткнуть в соответствующий разъем плоский серебристый штепсель, как Windows зашуршала винчестером и запросила компакт-диск с драйверами. Приятно, конечно, что не надо залезать внутрь корпуса и вставлять плату в свободный разъем — экономится как минимум полчаса времени и неизмеримое количество нервов.

Драйвер установился без сучка и задоринки, единственная странность — программа почему-то упорно называла собственный диск «установочным диском Виндоуз». Сразу за установкой драйвера запустился инсталлятор MP3-кодировщика. К сожалению, кодировщик оказался стандартным Franhouer Encoder — качество и скорость преобразования музыки у него одни из самых плохих. После установки программного обеспечения пришлось опять лезть в коробку — на этот раз за антенной. Удивительные все-таки люди работают в D-Link'e — антенна крепится на приемнике с помощью самого обыкновенного «тюльпана» — точно такой же разъем используется в видеомагнитофонах. Экономия налицо — стандартный разъем дешевле, чем уникальная запчасть. Однако «тюльпаны» — очень хрупкое соединение, а антенна в полностью раздвинутом состоянии имеет длину около полуметра. А если антенну немного наклонить (не все же ей как Останкинской телебашне стоять), то «тюльпан» может не выдержать и поломаться. Разъем не рассчитан на боковые нагрузки, только на продольные — вставить/вытащить. А в целом глядеть на приемник очень приятно — через корпус проглядывает небольшая микросхема аналогового приемника. Соединительный кабель не глухого серого цвета, а веселый и блестящий. Коробочка приемника процентов на 80 пустая, да это и понятно — меньше размер делать уже нельзя — антенна будет заваливаться на бок. Поэтому, несмотря на миниатюрность печатной платы (размером не больше спичечного коробка), основание сделано достаточно большим.

**Мягкие части компьютерного приемника**

Сразу после окончания установки стандартной подборки программ захотелось посмотреть установочный компакт-диск подробнее. И что же оказалось? Оказалось, что размер компакт-диска всего четыре с половиной мегабайта. CD-диски по 650 мегабайт видели все, но чтобы на компакт-диске было записано информации как на трех дисках — это нонсенс. Производители комплектующих часто кладут на компакт-диск добавочные программы, расширенную инструкцию пользователя или хотя бы получасовой рекламный ролик своей продукции. А тут — четыре с половиной метра информа-

ции и все... Что это — дань моде? Но ведь в комплекте прилагаются идентичные по содержанию дискеты. Может быть, производители рассчитывали на пользователей iMac'a, у которых нет флоппи-дисков, но есть CD-ROM. Так ведь программы, записанные на компакт-диске, предназначены только для Windows... «Истина где-то там», — как говорил агент Малдер.

Однако после запуска главной про-

**Интерфейс  
программы —  
беспорядочное  
нагромождение  
кнопок и небольших  
окошек, абсолютно  
не сочетающиеся  
цвета — как  
на плохом детском  
рисунке**

граммы-приемника ситуация стала проясняться. Центр управления радиоприемником был сделан явно без участия самого простого дизайнера, не говоря уже о биодизайнере. Интерфейс программы — беспорядочное нагромождение кнопок и небольших окошек, абсолютно не сочетающиеся цвета — как на плохом детском рисунке.

В некоторых тюнерах для хранения предварительно настроенных программ отводится не больше десяти ячеек памяти. А в FM-диапазоне можно поймать не менее 10–15 станций — десяти ячеек явно недостаточно. С этим в центре управления USB-приемником все в порядке, однако наблюдается перегиб в другую сторону: количество станций, которые можно запомнить, — около сотни. Прием доступ к ним организован отнюдь

не самым удобным образом. Одним словом, дизайн у программы непродуманный, сырой. Соревноваться с программами от AverMedia или Creative этот центр управления явно не в состоянии.

После небольшой пробежки по всем закоулкам программы сложился небольшой список, достойный отправки разработчикам в качестве «bug list'a» — «списка ошибок и недоработок».

■ В режиме автоматической настройки приемник проскакивает большую часть радиостанций. А те, на которых останавливается, приходится подстраивать вручную.

■ Имя предварительно настроенной станции может содержать только восемь букв, причем в действительности будут видны только первые семь.

■ Раздел «Помощь» в программе полностью копирует содержание всплывающих подсказок. Это не глюк, а просто недоработка...

■ И последнее, очень обидное замечание, — программа абсолютно не русифицирована.

Не все, однако, так грустно, к любому дизайну можно привыкнуть, все дизайнерские и программистские происки компенсируются качеством приема. А оно у «зеленой мармеладины» на высоте. Станции принимаются четко, звук чистый, если радиопрограмма идет в стерео, то хорошо звучат оба канала. Переключение между радиостанциями происходит без задержек и щелчков. Да к тому же центр управления умеет сворачиваться в небольшое окошко с переливающимся индикатором настроенной волны.

**«MP3 плюс» и радио**

На упаковке радиоприемника гордо красовалась надпись «+MP3». Однако каждый понимает дополнительные функции по-своему. Покупатель больше склонен преувеличивать ожидаемый результат. В случае с USB-радиоприемником с MP3-функциями в голове начинают роиться мысли об аппаратном кодировании принимаемых радиопрограмм с передачей сжатого звука по USB-кабелю.



Фото: Александр Соркин

ДИЗАЙН И КОМПЬЮТЕР



Производитель же все понимает с противоположной точки зрения — если звуковой файл, полученный с USB-тюнера, можно сжать по алгоритму MP3, то в названии приемника обязательно должно появиться модное ныне «MP3». А если учесть, что USB используется только для управления приемником, и звук подается на аналоговый вход звуковой карты, то становится ясно, что название «USB» тоже призвано ввести в заблуждение.

## Несмотря на то, что у человека два уха, слушать одновременно пару приемников удастся не многим

В нашем случае MP3-функция реализована следующим образом: у программы центра управления есть небольшое меню, в котором между строчками Save As и Exit примостилось Wave to MP3 utility. После выбора этого пункта меню запускается тот самый кодировщик, который был установлен при установке центра управления. Тот самый, который был установлен при установке центра управления. А на «пульте управления» приемника находится пяток кнопок, одна из которых — Record. Однако вся музыка записывается в самый обычный WAV-файл, который можно по желанию переименовать или переместить в удобное место. Лишь после того, как будет полностью записан этот файл, станет возможным запуск программы-переводчика в MP3-формат. Криво сделано, по-другому не скажешь. Кстати, записывать радиопрограммы сложно еще и потому, что точно поймать начало и конец песни почти невозможно. А в противном случае получаются непонятные обрывки песен, да еще и комментарии ведущих попадают в записанную композицию. Одним словом, нужна дополнительная обработка записанного материала.

Идеальный MP3-приемник должен уметь вести запись сразу в MP3-формате, причем своими силами, не занимая драгоценного времени главного процессора. По определению, MP3 — формат потокового звука, а это значит, что файл с музыкой можно безболезненно разрезать в любом месте, удаляя ненужные куски записи. Поэтому тот самый идеальный MP3-тюнер должен иметь в своем составе простейший звуковой редактор.

Вернемся же на землю. Несмотря на все недостатки, приборчик от D-Link'a можно заставить выложиться на все 100%. Для этого потребуются установить недостающие программы —

аудиоредактор и нормальный MP3-кодировщик. Звуковой редактор можно взять любой — никаких спецэффектов от него не требуется. Главное, чтобы он умел работать с достаточно большими файлами — 15 минут звука хорошего качества (22 кГц, 16 бит, стерео) занимают около 80 мегабайт. MP3-кодировщик должен уметь быстро и качественно работать с большими битрейтами<sup>1</sup>. Наилучшие кодировщики — Blade Encoder и Lame Encoder, ко всему прочему, еще и бесплатные. Почему необходимо сжимать музыку с большими битрейтами? Да потому, что при сильном сжатии будут появляться неизбежные искажения, избавиться от которых уже невозможно. И будет очень обидно, приобретя более качественную аппаратуру, слушать песни магнитофонного уровня — с шипением, бульканьем и журчанием. Кстати, именно поэтому многие разбирающиеся в музыке люди предпочитают кодировать MP3-файлы вручную, нежели покупать на Горбушке пиратские MP3-диски с битрейтом 128 kbps или меньше.

Пиратам важно не качество запи-

<sup>1</sup> **Битрейт** (англ. bitrate) — объем данных, используемых для кодирования одной секунды звука. Измеряется в битах в секунду (bps — bit per second). Чем меньше битрейт, тем меньше занимает места звуковой файл, однако тем больше звуковых искажений. Небольшие битрейты (8–96 kbps) используются при сжатии речи. Максимальные (192–320 kbps) — при сжатии музыки CD-качества.

си, а количество песен на одном компакт-диске. И уменьшать вдвое цифру «13 часов музыки на одном CD» им явно не хочется.

## Быть или не быть

Кому можно посоветовать этот полупрозрачный USB-приемник? Тому, для кого интерфейс программы не так важен, как качество звука и удобство записи. И хотя на выходе получается всего лишь WAV-файл, надо отдать должное — реакция приемника на команду «начать запись» практически мгновенная.

Ни один из приемников, встроенных внутрь компьютера, не дает сравнимого качества звучания, — сказываются наводящие помехи. Обычный компьютер очень сильно «фонит» в FM-диапазоне. И если внешний радиоприемник можно защитить качественным экранированием корпуса компьютера, внутреннему помочь уже нельзя.

В век повального «ошкуривания» интерфейс USB-тюнера выглядит достойно. Любителю WinAmp'a или ICQ будет очень сложно привыкнуть к стандартно-убогому виду пульта управления. Тем более что модулей для управления этим приемником посредством WinAmp'a пока не существует. Самое лучшее состояние для центра управления USB-приемником — полностью свернутое. Так что если человек не часто переключает радиостанции и любит фоновую музыку — этот приемник для него.

Фото: Александр Соркин





# EPSON

## ПОДАРИ ДРУЗЬЯМ ЯРКИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

**EPSON STYLUS™ COLOR 480**  
(A4, 720 dpi, VSDT)

**EPSON STYLUS™ COLOR 670**  
(A4, 1440 dpi, VSDT)

**EPSON STYLUS™ PHOTO 750**  
(A4, 1440 dpi, VSDT)

**EPSON STYLUS™ COLOR 750**  
(A4, 1440 dpi, VSDT)

**EPSON Perfection 1200S**  
(A4, 1200x2400 dpi  
с Micro Step Drive, SCSI)

**EPSON Perfection 610U**  
(A4, 600x2400 dpi  
с Micro Step Drive, USB)

### Variable-Sized Droplet Technology (VSDT) –

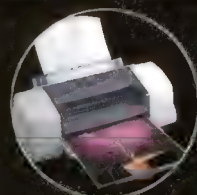
компромисс между качеством и скоростью цветной печати. Для печати светлых областей используются точки минимального размера; для печати средних – точки минимального и среднего размера; для печати темных – маленькие, средние и большие точки.



**EPSON STYLUS™ PHOTO 870**

*Непревзойденное  
качество  
цветной печати.  
Высокая скорость  
цветной печати.*

**EPSON STYLUS™ PHOTO 1270**



[www.epson.ru](http://www.epson.ru)

Товар сертифицирован

### БИЗНЕС ПАРТНЕРЫ:

**Москва:** Дилайн (095) 969 2222; Имидж (095) 737 3727; Ланит (095) 267 3038; ОК Радом (095) 232 2237; Роско (095) 795 0400; COMPU LINK (095) 737 8855; Euro Business Trading Co. (095) 438 6044; RSI (095) 907 1065.

**Санкт-Петербург:** Имидж-Нева (812) 327 2181;

**Киев:** Имидж-Лоджик (044) 573 8181; Е.Р.С (044) 238 6393; МТИ (044) 458 3873;

**Минск:** НТТС ТАИР (017) 229 2999; **Ташкент:** СП Глотур (3212) 507 707;

**Алма-Аты:** NURON LTD (3712) 677 121

### ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ:

Техническая поддержка (095) 737 7588; Информационная поддержка (095) 737 3788

### ОФИЦИАЛЬНЫЕ СЕРВИСНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ EPSON:

**Москва:** Имидж (095) 737 3747; МГП ВТИ (095) 440 8634; МГП ВТИ - Филиал (095) 742 5881;

Партия-Сервис (095) 913 3939; Роско (095) 795 0400; Юнисерв (095) 319 1156; R-STYLE SERVICE (095) 403 7952;

**Санкт-Петербург:** Прибор-сервис ЦЕБР (812) 252 3903;

**Киев:** Имидж-Лоджик (044) 573 8181; Е.Р.С (044) 212 5031; МТИ (044) 477 3847;

**Минск:** СП LGM (017) 256 9386; **Ташкент:** NG-SERVICE (371) 133 374; **Алма-Аты:** СП Глотур (3272) 300 505

### МОСКОВСКОЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО SEIKO EPSON CORPORATION

факс: (095) 967 0765



# Умный Глаз

stone@mail.ur.ru

Алексей Оносов

**В** личном «зоопарке» автора побывало достаточно много мышей самых разных типов. Сначала это была дешевая мышь Mitsumi, которая, исправно проработав полгода, сломалась. На замену была подобрана неплохая модель Genius Easy Mouse. То, что эта мышь была качественной, сомнений не возникало. Сомнение было только в при- ставке Easy... Кнопки нажимались с трудом. Это, с одной стороны, препятствовало случайным нажатиям на клавиши, с другой стороны, при интенсивной работе болели пальцы. Не- дели эксплуатации было достаточно, чтобы назрело решение сменить Genius Easy Mouse на что-нибудь бо- лее легкое. После непродолжительных исследований был выбран оптималь- ный вариант — Microsoft Mouse. По тем временам это была ну очень кру- тая мышь. Эргономичная, удобная, точная, надежная — можно еще много чего хорошего сказать про этого зве- ря. Microsoft IntelliMouse, что пришла на замену, отличалась только колесом,

и связанной с ней дополнительной кнопкой.

На год-два наступило затишье. По- являлись новые модели мышек, среди которых были даже беспроводные мо- дели на радиосвязи, но замены старой доброй IntelliMouse не было. Даже доб- ротные (и дорогие) мыши от Logitech

## Плавные обтекаемые формы немного напоминают современные сверхзвуковые самолеты

не прельщали автора, что-то в них не нравилось, несмотря на именитого производителя, прекрасный дизайн и надежность. И наконец-то ожидание было вознаграждено, Microsoft анон- сировала свой новый манипулятор — IntelliMouse Explorer. Она подключа- ется к USB- или PS/2-порту (через фир- менный переходник), использует но-

вую технологию оптического позици- онирования — IntelliEye, исключающую устаревший шарик. Причем если пре- дыдущие оптические мыши можно было катать только по специальному коврику, то Explorer может кататься по любым поверхностям — проверял лич- но, катается по всему, включая рельеф- ные обои, бархатные портьеры и ста- рые джинсы. Наконец проблемы с за- грязнением мышек, постоянной чисткой и заменой уйдут в прошлое. Само собой, лучше использовать вме- сте с мышью специальный однотон- ный коврик, но и без него Explorer ра- ботает отлично. В мыши имеется ни много ни мало — пять кнопок, вместо стандартных трех или двух. Третья кнопка находится под колесом, осталь- ные две находятся немного слева, как раз под большим пальцем правой руки, и, по замыслу производителей, долж- ны служить для перехода вперед-назад между страничками в Internet Explorer.

Сразу возникла необходимость вы- бирать одну из моделей — OEM или Retail. Сама мышь, разумеется, не ме- няется. Меняется поставка. Retail-вари- ант снабжен фирменным переходни-



Фото: Алексей Ерохин



ком, красивой коробкой, а также компакт-диском с новой версией драйверов — IntelliPoint 3.1 для Windows 95/98/NT/2000. В OEM-варианте могут возникнуть сложности с подключением к компьютеру, без порта USB или операционной системы, не поддерживающей USB, например DOS или Windows 95 (с Windows 98 и 95 OSR 2.1, а также Windows 2000 Professional таких проблем нет). Где будут брать драйверы владельцы OEM-версий, никого не интересует. Видимо, придется скачивать через Интернет. Чтобы не морочиться с драйверами, взял на пробу Retail-вариант мышки.

При установке произошло небольшое чудо. Очень захотелось попробовать, заработает ли Explorer в DOS при подключении мыши к USB. Как оказалось, она (мышь) вполне сносно работала в чистом DOS. Видимо, материнская плата ASUSTek P3B-F обучена работать с USB-устройствами даже без поддержки оных операционной системой. Само собой, в DOS уже никто давно не работает. Но все же мелочь, а приятно...

Дизайн Explorer выше всяких похвал. Плавные обтекаемые формы немного напоминают современные сверхзвуковые самолеты. Колесико наконец-то догадались сделать ребристым, что достаточно удобно — палец не проскальзывает при скроллинге, да и само оно крутится намного приятнее и легче, чем в IntelliMouse. Мышь окрашена в серебристый цвет, что достаточно необычно и красиво смотрится. Но усилия по разработке дизайна пойдут прахом, если с мышью будет неудобно работать. Опасения автора были напрасны, Explorer немного выше обычных мышей, и рука на ней отдыхает и совершенно не напрягается. Это очень большой плюс, особенно для тех, кому приходится работать с мышью постоянно — дизайнеров, художников, верстальщиков и других работников художественного труда, при работе с обычной мышью рука «нависает» над мышью, и находится в несколько напряженном состоянии. После восьми часов работы ощущения в руке не слишком хорошие. Explorer свободен от этого недостатка, рука с комфортом лежит на поверхности, что само по себе очень приятно.

Подключаем мышку — сзади у нее загорелся веселенький такой огонечек. Угадать его назначение достаточно сложно, скорее всего, он служит для того, чтобы быстрее находить любимую мышку в темной комнате, и со своим предназначением справляется более чем отлично. Операционная система Windows 2000 Professional без проблем опознала нового зверя, и даже не потребовала установки драйверов, что, в общем-то, и следовало ожидать. Установка драйверов прошла без сучка, без задоринки, и все заработало. Фирменные драйверы IntelliPoint 3.1 Microsoft



Фото: Алексей Ерохин

позволяют здорово облегчить жизнь при работе с мышью. Это и установка ориентации мышки (хорошее название, помогает, если вы работаете с мышью немного не так, как задумано производителем), возможность скрывать курсор, если вы в это время печатаете текст, установка курсора на кнопку ОК при появлении диалоговых окон, настройка скроллинга при прокрутке колесом... Но самое интересное — настройка кно-

### **Explorer может кататься по любым поверхностям, включая рельефные обои, бархатные портьеры и старые джинсы**

пок. Такого я еще не видел. Любой кнопке можно присвоить одну из десятка операций, среди которых есть закрытие окна, минимизация всех окон, и множества других. После непродолжительной работы наиболее удобным показалось навесить на маленькую кнопку операцию — PageDown (прокрутка одной страницы вниз), а на большую кнопку — Close (закрыть окно). С таким набором дополнительных удобств работать стало легче и быстрее. Не надо искать мышкой кнопку закрытия окна или выбирать ее из меню, достаточно всего лишь легкого движения большим пальцем, и готово — окно закрыто. При прочтении электронных книжек или страничек неудобно постоянно крутить колесико, нажимать на маленькую кнопку значительно приятнее.

Интересно сделана оптическая часть — снизу расположен мощный источник света, который гаснет, если отрываешь мышку от поверхности. Свет отражается от коврика, попадает на ми-

ниатюрный датчик, и обрабатывается встроенным микропроцессором. Вот уж, воистину, IntelliEye — «Умный глаз».

Совершенно случайно запущенный Системный Монитор выдал очень интересную информацию — при интенсивной работе мышью загрузка процессора Pentium II-300 составила 30 процентов. Вот уж никак не ожидал такой сильной загрузки процессора от мыши. 30 процентов — многовато будет, особенно если вы любите играть в компьютерные игры...

Цена Explorer на первый взгляд может испугать. Ни много ни мало — 60 долларов, сравнима со стоимостью материнской платы или процессора. Но 60 долларов — это цена Retail-варианта мыши, OEM-вариант стоит раза в полтора дешевле. IntelliMouse Explorer будет отличным приобретением для тех, у кого Pentium III-600, жидкокристаллический монитор и BMW под окном. Безо всяких скидок, это одна из самых качественных мышей, которые можно купить за деньги (специализированные игровые мыши не в счет).

Да, это она... Та, которую так долго искал. Она ласкает твою руку, с ней ты отдыхаешь, приобретаешь существенную свободу, свободу совершать повседневные операции не привычными способами, а нажатием одной из боковых или центральной кнопки. Как это ни банально звучит, но после использования IntelliMouse Explorer сложно привыкнуть к обычной, не хватает того неуловимого ощущения комфорта, свободы, красоты. Ты практически сливаешься с компьютером, и остается ждать тех времен, когда компьютером можно будет руководить с помощью одной лишь головы. Мыслью, так сказать...

Да она останется. Останется надолго, вряд ли автор с ней сможет так вот просто расстаться. Останется, по крайней мере, до тех пор, пока Microsoft не выдумает что-нибудь новенькое.



# МАСТЕР

Денис Староверов

nedman@mail.ru

В России создан  
Домашний Управляющий Центр

Стоя посреди кухни, она глядела на плиту, которая, деловито жужжа, сама готовила ужин на четверых.  
— Понимаешь, детская изменилась, она совсем не такая, как прежде.  
— Ладно, давай посмотрим. Они пошли по коридору своего звуконепроницаемого дома типа: «Все для счастья», который стал им в тридцать тысяч долларов, дома, который их одевал, кормил, холил, укачивал, пели и шрал им. Когда до детской оставалось пять шагов, что-то щелкнуло, и в ней зажегся свет. И в коридоре, пока они шли, один за другим плавно автоматически загорались и гасли светильники.

Рэй Брэдбери. Вельд

Не знаю, в каком году Брэдбери это написал, но, по-моему, он как в воду глядел. То, что 20–30 лет назад считалось фантастикой — сейчас принимает вполне реальные очертания. Во всем мире бурно развиваются так называемые системы жизнеобеспечения или «интеллектуальные здания», интегрирующие в себе множество электронных устройств. Кстати, именно «интеграция» — кодовое слово последнего десятилетия. Интегральные схемы, интеграционные системы, силы, движения и т.д. Поэтому не удивительно, что идея автоматического управления ситуациями (процессами) получила дальнейшее развитие.

Не так давно при упоминании «интеллектуального здания» представлялись небоскреб какой-нибудь мегакорпорации, особняк миллиардера или готический замок супергероя (злого гения), напичканный захватывающими жертву ловушками и оснащенной сенсорами гильотиной. Все это был антураж из жизни богатых — или из триллеров. Сегодня человек среднего достатка (по европейским меркам) может сделать себе интеллектуальную квартиру или коттедж.

Очень здорово, что уже есть ряд оте-



чественных разработок. Одной из таких систем является домашний управляющий центр «Мастер» компании «Специальные системы и технологии».

Это свежее решение — первая система была установлена в сентябре прошлого года. Конечно, до изощренных западных разработок этой системе далеко, но, с другой стороны, платить десятки тысяч долларов за такие системы в России мало кто способен.

Так что же представляет собой система «Мастер»? Это многофункциональная система, ориентированная на частного владельца квартиры, коттеджа, загородного дома (чем выгодно отличается от западных аналогов, ориентированных на коллективных пользователей в многоквартирном доме или подъезде).

Сердцем системы является специально разработанный главный блок, который хранит все алгоритмы и логические связи, а также конфигурацию системы. Он представляет собой железный ящик размером 30х30 см. Он собран на микроконтроллере ATMEЛ. Компактность позволяет установить блок в скрытом и недоступном для третьих лиц месте (например, в шкафу). Концентрация самой важной информации в главном блоке позволяет системе при повреждении других ее частей сохранять работоспособность и тем самым повышает безопасность дома. Это существенное отличие от других подобных систем, в которых основная информация хранится в компьютере.

Сразу вспоминаю случай, произошедший пару лет назад в одном банке. Система контроля доступа (в частности, управление входными дверями) управлялась с помощью компьютера. Сотрудникам, обслуживающим ее, стало скучно, и они решили поиграться. И, естественно, все случилось по закону Мерфи: «Если может случиться неприятность, она непременно произойдет». В самый разгар виртуальной битвы компьютер подвис — и в течение двух часов никто не мог не только войти, но и выйти из банка.

Так что решение использовать автономное устройство для работы системы можно назвать очень мудрым. Но без вашего домашнего компьютера все равно никуда. РС подсоединяется к системе как периферийное устройство, так сказать, с дружественным интерфейсом. Он расширяет сервис самой системы и позволяет визуализировать процессы, происходящие в ней.

Хоть я и назвал мудрым решение использовать автономное устройство для обработки алгоритмов системы (на данный момент это так и является). Но, учитывая тенденции развития техники, мне кажется, со временем придут к тому, что домашний компьютер возьмет на себя решение всех рутинных вопросов. Уже сейчас он может заменить телевизор и радио, аудиосистему и даже систему видеонаблюдения. А что будет через пару лет... Может, еще Брэдли почитать?

## Основные характеристики системы «Мастер»

Максимальная длина линии (макс. удаление от главного блока устройства, связанного с ним по шине) 1000 м  
Общая длина шины 2000 м  
Максимальное количество подключаемых однотипных устройств 255 шт.

Питание основное 220 В

Питание аварийное (стандартное) 12 В

Питание аварийное (нестандартное) 12-24 В

Программируемые выходы:

«сухие контакты» max ток 8 А

Итак, система состоит из железа и программного обеспечения. В нее входят следующие компоненты:

■ Главный блок — сердце системы.

■ Компьютер — хозяина дома, ваш любимый домашний компьютер.

■ Порты — для соединения устройств.

■ Пульты — для управления устройствами.

■ Дозваниватель — для отправки сообщений по телефону.

■ Блок питания (БП) — соответственно для питания устройств.

■ Исполнительные устройства — для воздействия на ситуацию.

■ Датчики — для сигнализации об изменении ситуации.

Система кабельная, что, конечно, снижает ее функциональность. Дистанционное управление еще только разрабатывается. Система является адаптируемой и расширяемой как по количеству, так и по типам внешних (контролируемых, управляемых) устройств. Количество однотипных устройств (кроме главного блока) может варьироваться от 1 до 255.

## Это свежее решение — первая система была установлена в сентябре прошлого года

Порт собран на основе микроципа (интеллектуальное устройство). На один порт можно повесить 4 датчика и 4 исполнительных устройства.

Программное обеспечение состоит из ядра системы (Master OS) и, если можно так сказать, драйверов — программ, которые управляют различными датчиками и устройствами. В зависимости от желания хозяина дома и используемых устройств устанавливается и программное обеспечение.

Управляется и конфигурируется система с помощью домашнего компьютера и пультов. Пульты можно, конечно, не ставить, но в некоторых ситуациях они более удобны. Например, когда нужно быстро среагировать на ситуацию. В случае пожара не будете же вы ждать, пока загрузится компьютер (впрочем, если компьютер работает у вас постоянно,



но, то тогда вам действительно не нужны). Для включения к компьютеру используется блок сопряжения с РС. Этот блок устанавливается в главный блок и подключается к COM-порту компьютера.

да пульты вам действительно не нужны). Для компьютера в системе используется блок сопряжения. Этот блок (плата) устанавливается в главный блок и подключается к COM-порту компьютера.

Master OS работает под Windows 95 или Windows NT, но по желанию хозяина дома может быть адаптирована под другие ОС. Помещается она на одну дискету.

Контроль и управление инженерными системами в «Мастере» построены следующим образом: существует сеть датчиков (протечки воды, утечки газа, влажности, температуры, охранные, пожарные и т.д.), контролирующих практически все процессы в доме. В случае выхода контролируемых параметров за пределы (max-min) или просто при срабатывании какого-либо датчика главный блок вырабатывает управляющее воздействие согласно заданному алгоритму и передает его исполнительному механизму (клапану воды — в случае протечки, огнетушителю — в случае возгорания, сирене — в случае проникновения).

Все происходящие события фиксируются в протоколе, который можно прочитать в любой момент.

Система имеет 3 степени доступа. Это:

1. Хозяин дома — с полными правами по конфигурации системы.
2. Член семьи — с ограниченными правами на некоторые функции.
3. Минимальные права — позволяют войти и выключить сигнализацию. Обычно минимальные права предоставляются любимой теще.

Система работает всегда, независимо от того, находится хозяин дома или его нет, она только переходит из одного режима в другой. При отключении электропитания система переходит на аккумуляторное питание и сообщает об этом по телефону. Тут тоже существуют несколько режимов. Это:

- Хозяин дома — система охраны включена.
- Хозяина нет дома — система охраны включена.
- Режим «день» — обычные настройки.
- Режим «ночь» — измененные настройки оповещения и реагирования системы на критические ситуации.

Переход из режима в режим осуществляется системой автоматически при постановке или снятии системы с охра-



ны и по часам при наступлении ночи или дня. Время день/ночь определяется пользователем.

А теперь отрешимся от технических терминов и спросим: так что же, собственно говоря, этот «Мастер» умеет делать? А вот что: он берет на себя большинство рутинных операций в доме, освобождая, так сказать, личность для творческого труда и отдыха.

### Умный свет

Начнем с освещения. Эпиграф из Брэдли вы прочли? «Мастер» способен делать то же самое, что интеллектуальная система из рассказа американского фантаста. Заходишь ты домой, и свет включается, выходишь — выключается. И совсем не надо, чертыхаясь, шарить впопыхах по стенам.

Тук-тук. Кто там? Это я, почтальон Печкин, принес записку про вашего мальчика.

Вы уже поняли — это я про имитацию присутствия. Помните фильм «Один дома»? «Мастер» — это примерно то же самое, только без маленького чер... то есть мальчика. Свет в пустом доме включается попеременно в разных комнатах, шум, музыка, голоса. Лает собака или жена. Можно сделать, чтобы лай собаки включался при нажатии на дверной звонок.

### Drop the gun

Это я о безопасности. Предусмотрена охрана по периметру и внутренняя охрана. Вламывается к вам грабитель, а ему в спину свирепый голос: «Бросить оружие. На пол. Агенты ФБР Малдер и Скалли здесь!» Ну, или, по крайней мере, сирена завоет, это тоже неприятно для грабителя. Кстати, яркий свет и громкий звук (децибел так 120, да еще когда человек не ожидает этого) впопыхах действует на нападающего эффективней, чем звук выстрела или электрошок. Это деморализует грабителя, сначала у него наступает оцепенение, а потом он бежит в панике, забыв, зачем пришел.

Естественно, работает и пожарная сигнализация. И система автоматического пожаротушения. Так что если вы придете домой, а квартира вся в пене, знайте: это ваш ребенок захотел барбекю.

### Управляемое тепло

Система регулирует отопление по заданной вами программе. Например, можно сделать так, чтобы в вашем загородном доме пять дней в неделю поддерживался режим антизамерзания (+5 градусов), а в пятницу вечером, за пару часов до вашего приезда, включится отопление и нагреет дом до плюс 20. В этой области, конечно, есть куда развиваться. Желательно, например, чтобы с вечера система слушала гидрометцентр и сама настраивала себя. Фантастика? Все, здесь описанное, пятнадцать лет назад тоже было фантастикой.

### Хозяйка, сантехника вызывали?

Если у вас протекают краны, не беспокойтесь — система перекроет воду и газ при превышении уровня углекислоты в воздухе (наверное, может перекрыть и кислород, если правильно настроить).

Алло, здравствуйте, в вашем доме включена система самоуничтожения!

В экстренных ситуациях (их в системе пять: протечка воды, утечка газа, проникновение, возгорание и нажатие тревожной кнопки) «Мастер» оповестит вас по телефонной линии и голосом сообщит причину (учебная тревога). Дозвон осуществляется по пяти номерам в каждом случае и не заканчивается до тех пор, пока система не дозвонится по трем из пяти.

### В самый разгар виртуальной битвы компьютер подвис — и в течение двух часов никто не мог не только войти, но и выйти из банка!

Встааааать, в глаза смотреть!

Для тех, кому по утрам трудно вставать, введена новая услуга. При срабатывании будильника включается голосовое сообщение, которое ласково и нежно поднимет с постели и прогонит на работу без завтрака и ванны. Для остальных медленная музыка или голос любимой девушки: «Вставай, дорогой, уже утро!».

Пункт 231 — сдувание пыли с осветительных приборов.

Это я про голосовой пейджер. Смерть листочкам, приклеенным на холодильник, да здравствуют голосовые сообщения! Система напомнит вашим близким о ваших просьбах и напомнит вам, вашими же словами, о ваших делах.

Кроме того, «Мастер» может дополнительно управлять уже существующими системами в доме или коттедже, например, контролировать время включения и температуру сауны, состояние бассейна (залить воду, очистить, отфильтровать и прочее), руководить работой домашнего кинотеатра и т.д.

Также декларируются возможности удаленного получения информации о состоянии дома и фотографий звонивших в дверь людей по Интернету. Но по сравнению с западными аналогичными системами (IP-телевидение, IP-телефония, да и просто обзор вида из любого окна или нескольких сразу, сидя на работе) эта часть сильно уступает.

Сколько все это стоит? Дело в том, что систему «Мастер» можно собирать по частям, подключая к ней разные группы оборудования и разные датчики. Конечно, все зависит от фантазии и

финансового положения хозяина дома. Очень трудно указать какую-то конкретную сумму. Если брать по минимуму, то: за железо \$600, не считая датчиков и исполнительных механизмов (их цена колеблется от \$5 до \$150), а за ПО \$700. Плюс стоимость монтажа. В сумме это даст около \$3000.

Как мы будем жить дальше — неизвестно, что мы будем делать в будущем — загадка. Но иногда некоторым людям удастся поднять занавес и показать нам мир нашего будущего. И то, что они рассказали нам в своих книгах, перерастает из фантастики сначала в перспективные планы ученых и конструкторов, а потом в инструкции по практическому применению. Может, мечтатели и не такие бесполезные люди, как некоторым кажется.

— Не знаю... Не знаю. — Она высморкалась и села в кресло, которое тотчас тихо закачалось. — Возможно, у меня слишком мало дел. Возможно, остается слишком много времени для размышлений. Почему бы нам на несколько дней не запереть весь дом, не уехать куда-нибудь? — Ты хочешь сказать, что готова сама жарить мне яичницу?

— Да. — Она кивнула.

— И штопать мои носки?

— Да. — Порывистый кивок, глаза полны слез.

— И заниматься уборкой?

— Да, да... Конечно!

— А я-то думал, мы для того и купили этот дом, чтобы ничего не делать самим.

Рэй Брэдли. Вельд



Фото: Алексей Ерохин





## S O F T W A R E

BeOs

Lingvo

FAR

Frigate

ClickFree

On Hand

Whistler

RuBox

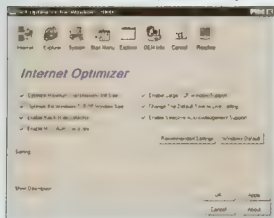
домашний  
КОМПЬЮТЕР



## Net Optimizer

Быстрый Интернет  
без лишних затрат

Утилита Net Optimizer позволяет увеличить скорость соединения с Интернетом за счет оптимизации настроек



TCP/IP-протокола. Выигрыш в скорости может составить до 20%. Особенно заметно это при работе в бинарном режиме: загрузке графики, звука, видео, дистрибутивов программ и иных нетекстовых документов.

Помимо этого, можно также сменить анимированную картинку браузера или адрес поисковой системы, используемой в нем по умолчанию.

Работает эта утилита только в Windows 2000. В принципе, Net Optimizer теряет работоспособность после десяти дней с момента установки, но для достижения нужного результата оптимизацию достаточно выполнить всего один раз.

Загрузить программу можно в «Файлах» на сайте IXBT Software (<http://soft.hardware.ru>).

## Всё бесплатно

Знакомьтесь: WARE.RU

Сервер [www.freeware.ru](http://www.freeware.ru) знаком многим. Это одна из крупнейших в мире коллекций бесплатных программ для Windows и Linux. Недавно этот сайт был реорганизован. И теперь там можно найти не только бесплатные, но и условно-бесплатные программы. Появились два новых раздела, предназначенных для пользователей карманных компьютеров с Windows CE и Palm OS. Существенно расширена секция, которая раньше была отведена Linux. Теперь там можно найти дистрибутивы других UNIX-клонов (семейства BSD, Solaris, SCO UNIX) и программное обеспечение для них, в том числе и не бесплатное. Адрес нового сайта — [www.ware.ru](http://www.ware.ru). Хотя и ссылка [www.freeware.ru](http://www.freeware.ru) тоже пока работает.

## Трехмерные магазины

Как Краузе перекалфицировался в управдомы

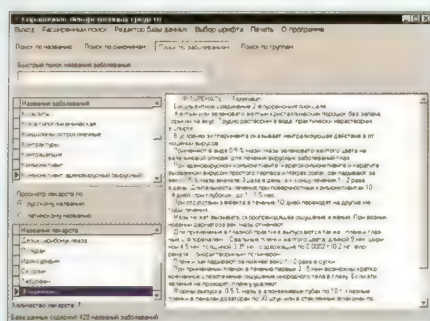
Точнее, круто изменил сферу деятельности. Причем не только он один. Фирма Metacreation после очередной реорганизации и переименования в MetaStream ушла с рынка графических приложений, продав авторские права на все свои соответствующие программы другим фирмам. Больше всего приобрела Corel. Ей достались все профессиональные продукты, в частности Fractal Painter, Kai's Power Tools, ArtDabbler, Bryce. Продукты на-

чального уровня достались ScanSoft. Это Kai's PhotoSoap, PowerGoo, SuperGoo, PhotoShow. Свежесозданная MetaStream будет заниматься созданием программного обеспечения для Интернета. В частности, клиентскими и серверными программами для трехмерных интернет-магазинов. Кое-что уже сделано. Этими разработками чрезвычайно заинтересовались риэлторские и автомобильные компании, которые и финансируют данные разработки.

## 6000 лекарств!

Справочник по лекарственным  
средствам на вашем компьютере

Традиционные печатные энциклопедии и справочники быстрыми темпами сдают свои позиции. Они дороги, громоздки, медленно об-



новляются. Тем более, что есть бесплатные компьютерные программы, которые играют данную роль. В том числе и на русском языке. Одной из таких программ является «Справочник лекарственных средств» Павла Козловского и Даниила Полосухина. Он содержит информацию о почти 6000 препаратов. Поиск можно вести как по названиям самих лекарств (русским и латинским), так и по заболеваниям, для лечения которых они предназначены. Важной и полезной возможностью является также перечень аналогов того или иного препарата.

Программа относительно компактна и имеет невысокие системные требования. Найти ее можно по адресам [www.ware.ru](http://www.ware.ru), [www.download.ru](http://www.download.ru) или на домашней страничке <http://homesoft.acjava.ru/>.

## Щелкни дважды!

PowerTweak. Акселератор для  
компьютера

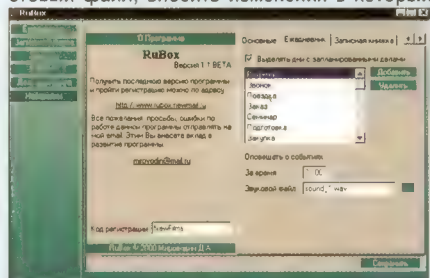
Не так давно вышла новая, вторая по счету версия утилиты, которая предназначена для оптимизации работы компьютерного «железа». С ее помощью можно поднять общее быстроедействие системы до 20%. Это делается за счет изменения настроек Windows, прежде всего, отвечающих за чипсет материнской платы, системную кэш-память и центральный процессор. Разницу в лучшую сторону заметят прежде всего те, чей компьютер собран на материнской плате, где используются наборы микросхем от VIA, Acer (ALI) и SiS, а также обладатели процессоров семейств K6 и Athlon от AMD. Пользоваться программой очень просто. Все сводится к двум щелчкам мышью.

## RuBox

Удобный, маленький, быстрый,  
бесплатный

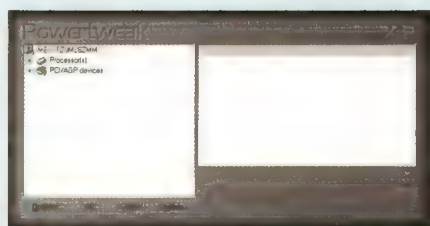
Данная программа относится к классу PIM (сокращение от Personal Information Manager). Она объединяет в себе календарь, ежедневник с функцией напоминания о наступлении тех или иных событий, записную книжку, блокнот, картотеку и долговую книгу. RuBox довольно удобен в работе и прост в обращении. Он даже не требует установки: достаточно просто развернуть загруженный из Интернета архив, и программа готова к работе. Программные модули занимают около мегабайта на диске.

RuBox может «разговаривать» с пользователем на любом языке: описание элементов интерфейса представляет собой обычный текстовый файл, вносить изменения в который



можно с помощью Блокнота Windows или любого другого текстового редактора. Есть много других возможностей настройки RuBox под свои нужды.

Ознакомиться с RuBox подробнее и загрузить дистрибутив можно по адресу [www.rubox.newmail.ru](http://www.rubox.newmail.ru).



В новой версии включена поддержка последних поколений процессоров от Intel (Pentium III Coopermine) и AMD (Athlon) и новейших наборов микросхем, в частности VIA ApolloPro 133 и Intel 815.

Узнать подробности и загрузить копию этой программы можно по адресу [www.powertweak.com](http://www.powertweak.com). PowerTweak будет работать 20 дней, после чего ее нужно зарегистрировать.



## Пиши, выравнивай и шифруй

Обновлен CryptEdit

CryptEdit, созданный Ильей Ульяновым из Рыбинска, — один из наиболее известных некоммерческих продуктов российского происхождения («ДК» рассказывал о CryptEdit и его создателе в апрельском номере за этот год). Эта программа для работы с текстами получила признание благодаря тому, что дает возможность шифровать документы. Немаловажно и то, что CryptEdit позволяет работать с внешними подключаемыми модулями от сторонних разработчиков, с помощью которых можно наращивать функционал программы практически до бесконечности. CryptEdit читает документы в формате приложений MS Office 6/95/97/2000, в том числе и поврежденные. Так что можно с большой долей вероятности спасти информацию, которая в таких документах находится.

В последней, уже четвертой версии появились новые возможности. Усилен алгоритм шифрования, расширен набор «горячих клавиш», появилось двустороннее выравнивание абзацев, а также возможность поиска в группе файлов, имеющих поддерживаемый CryptEdit формат. Кроме того, теперь программа стала «классическим shareware»: вопрос оплаты регистрации оставлен на совесть и порядочность пользователя. Никаких ограничений функциональности, времени использования или всевозможных напоминаний при этом нет.

Загрузить программу и дополнительные модули можно по адресу <http://attend.to/ps>.

## Whistler — курорт и операционная система

NT все-таки одомашнивают

Начато публичное бета-тестирование новой операционной системы от Microsoft, известной под кодовым названием Whistler. Так называется горнолыжный курорт в штате Вашингтон, расположенный совсем близко от штаб-квартиры Microsoft. В Whistler довольно сильно изменен пользовательский интерфейс, который больше напоминает операционные системы для карманных ПК. Активный рабочий стол построен на базе языка XML, а не HTML, как это делается сейчас. Другой особенностью является смена пользовательского профиля без перезагрузки. Но все же эта система пока мало отличается по программному коду от Windows 2000.

Предполагается выпуск пяти редакций: Personal, Professional, Server, Advanced Server, Datacenter Server. Новой является редакция Personal. Ее отличием от Windows Professional является отсутствие поддержки многопроцессорных конфигураций, но и эта ОС построена на ядре

NT. При этом она ориентирована на ту нишу, которую в настоящее время занимает Windows 9x/ME. Впрочем, планы «одомашнить» NT в Microsoft разрабатывались с 1994 года, то есть с самого выпуска этого семейства операционных систем. Параллельно с работой над Windows 95 велись разработки по проекту Dayton: операционной системы, которая фактически представляла собой «облегченную» Windows NT с обновленным пользовательским интерфейсом. Однако эта ОС оказалась несовместимой с целым рядом устройств и прикладных программ, так что проект был свернут. К этим планам вернулись при ведении работ над Windows 2000. Также предполагалось, что в новой системе обе ветви Windows будут объединены. И также рынок оказался к этому не готов.

Хотя до выхода релиза, который пока планируется на 3 квартал 2001 года, все еще может измениться. Так что будем ждать новой информации...

## Рисовалка

Graff. Новая программа для рисования

Простые программы для рисования нужны многим. Особенно относящиеся к векторному типу, которые позволяют масштабировать рисунки. Но вот беда: бесплатных программ такого типа до недавнего времени просто не было. Да и условно бесплатных крайне мало.

Одной из таких программ, которая вполне может занять нишу «векторного Paintbrush», Graff и является. По своим возможностям он напоминает модуль рисования, который встроен в программы из набора MS Office. Но, в отличие от последнего, позволяет сохранить полученную картинку в виде файла (метафайлов Windows, BMP или JPEG), чего модуль рисования из MS Office, MS Draw из Works, да и все остальные средства рисования из «больших» офисных наборов делать не могут. А это часто бывает нужно. Например, когда готовится рукопись книги, которую потом будут верстать в издательской системе. А эти программы игнорируют внедренные в документы рисунки, созданные с помощью средств Word или другого текстового процессора.

Кроме того, Graff позволяет работать с многостраничными изображениями. С его помощью можно также создавать простые публикации, где сочетаются текст и графика. Так что его можно использовать и в качестве простой издательской системы.

Поддерживаются внешние модули, или плагины, которые можно создавать и самостоятельно. Немаловажно и то, что названия команд в меню и системные сообщения хранятся в обычном текстовом файле, так что Graff легко научить разговаривать с вами на родном языке.

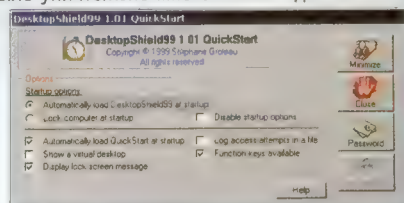
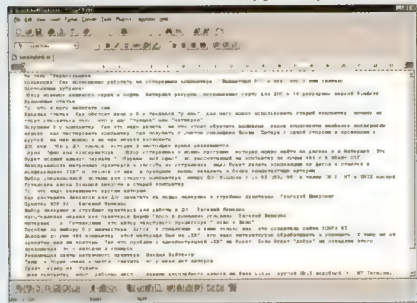
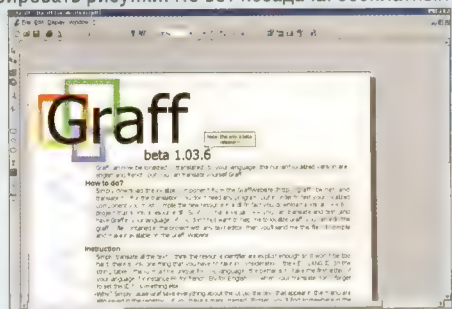
Загрузить копию этой программы и получить более подробную информацию можно по адресу <http://graff.ctw.net>.

## А если на клавиатуру прыгнет кот?

Как известно, средства защиты в Windows 9x/ME практически отсутствуют. И в результате полный доступ к компьютеру часто получают те, кто этого делать не должен. Бывают и курьезы, хотя пострадавшим от этого не легче. Например, известен случай, когда на клавиатуру прыгнул кот, в результате чего зависла система и было уничтожено много важных для хозяина этого самого кота документов.

Решить часть этих проблем может утилита Desktop Shield. При активации опции Lock Computer компьютер будет «заперт», и вернуть его в рабочее состояние можно только вводом пароля. При этом данная утилита не реагирует на сочетания клавиш Ctrl-Esc, Alt-Tab или Ctrl-Alt-Del. Чтобы получить доступ к компьютеру, злоумышленнику придется его выключить и включить снова.

Распространяется эта программа бесплатно. Регистрация (также бесплатная) необходима для получения обновлений. Адрес в Интернете, по которому можно получить копию данной утилиты: [www.geocities.com/SiliconValley/Bridge/1162/freeware.html](http://www.geocities.com/SiliconValley/Bridge/1162/freeware.html). Программа предназначена только для Windows 9x/ME. В Windows NT/2000 подобная возможность реализована собственными средствами системы.







# Альтернатива

nina8@orc.ru

Яков Штунт

*Вам надоела  
изъезженная дорога  
Windows?  
Попробуйте  
другой путь — BeOS*

**О**перационные системы от Microsoft многим не нравятся. «Просто» Windows за низкую надежность, Windows NT/2000 — за высокие аппаратные требования и сложность настройки. Многим хочется иметь альтернативу. Тем более что выбор операционной системы пользователи PC-совместимых

компьютеров имели всегда. Даже когда IBM PC только появился, можно было выбрать одну из трех ОС или пользоваться кассетным Basic, «зашитым» в BIOS. Потом вместо ДОС или, еще позднее, Windows можно было поставить CP/M 86, Xenix, Venix, OS/2, SCO Unix, что-то из семейства BSD (Free BSD, Open BSD, NetBSD), Linux, Solaris для x86. Список этот далеко не полон. Были,





да и до сих пор есть узкоспециализированные ОС, например QNX или Novell NetWare, которые никто, находящийся в здравом уме и твердой памяти, не будет использовать для управления обычной персоналкой.

Последней в этом списке стала BeOS, которая была адаптирована для процессоров семейства x86 в 1998 году. Количество ее пользователей постоянно растет, особенно после 27 марта 2000 года. С этого дня BeOS 5 Personal Edition распространяется бесплатно. Более того, появление BeOS 5 PE вызвало самый настоящий ажиотаж. Web- и FTP-серверы фирмы Be, Inc. под напором желающих просто «рухнули». Их работу удалось восстановить лишь через трое суток. Шутка ли, за неделю дистрибутив загрузили 800 тысяч человек! Так чем же BeOS привлекла столь большое внимание?

Но для начала стоит разобрать достоинства и недостатки других опе-

рационных систем, которые предлагаются в качестве замены Windows 9x. Начнем с семейства Windows NT Workstation/Windows 2000 Professional от Microsoft. Эти системы позволяют выполнять практически любые программы для обычной Windows и имеют тот же интерфейс. А вот «начинка» совсем другая. Есть и много преимуществ: надежная файловая система, высокая «дуракоустойчивость»... Но Windows NT/2000 имеет высокие аппаратные требования, громоздка и довольно сложна в установке, настройке и обслуживании. Поддерживается меньше оборудования. Особенно это касается дешевых устройств.

IBM OS/2 — «двоюродная сестра» Windows NT. Первоначально разрабатывалась IBM и Microsoft совместно, но потом пути двух гигантов разошлись. В свои лучшие времена, в 1992–95 годах, составляла серьезную конкуренцию Windows. OS/2 была совершеннее, к тому же в ней можно было запускать не только «родные» программы, но и DOS-или Windows-приложения. Но эта система была слабо «дуракоустойчивой» и сложной в настройке. Кроме того, IBM не удалось договориться с поставщиками оборудования насчет написания драйверов. Например, OS/2 до сих пор «не подозревает» о наличии шины USB и соответствующих периферийных устройств.

Клоны UNIX — SCO Unix, BSD, Linux, Solaris для x86 — рассматриваются многими как наиболее подходящая альтернатива Windows. Они надежны, обычно не предъявляют сверхъестественных требований к аппаратному обеспечению, бесплатны, во всяком случае, для персонального применения, накоплено много программ. Но эти операционные системы предназначены для управления сетевыми серверами и плохо приспособлены к работе на обычном персональном компьютере. Для использования этих ОС в полном объеме нужно обладать навыками администратора



## История BeOS. Краткий курс



Фирма Be Incorporated была основана в 1990 году Жаном-Луи Гассе, который до того был высокопоставленным сотрудником программного подразделения фирмы Apple. Уход был обусловлен серьезными разногласиями с руководством Apple. Гассе выступал с идеей создания «медиа ОС» — операционной системы, предназначенной для создателей мультимедиа. По мысли Гассе, эта система должна была быть с вытесняющей многозадачностью, полностью многопоточной, поддерживать работу с несколькими процессорами, не иметь ограничений на длину файлов, но при этом быть простой и удобной как в работе, так и при установке и настройке. Mac OS этим требованиям удовлетворяла далеко не в полном объеме и не удовлетворяет им до сих пор. Первая версия BeOS была представлена в конце 1995 года. Вместе с компьютером BeBOX, на котором она должна была работать. Однако уже весной 1997 года производство BeBOX было прекращено. Однако совершенствование BeOS продолжалось.

Первая и вторая версии могли работать только на BeBOX и PowerMAC с процессорами PowerPC. В 1998 году была представлена Be OS 3, которая работала уже и на процессорах x86. В BeOS весьма оперативно включалась поддержка программных и аппаратных новинок. Например, Be OS, наряду с Windows NT, стала первой операционной системой, которая использовала шрифты стандарта Unicode. Одновременно с Windows 95 OSR 2.1 появилась поддержка шины USB. BeOS до появления Windows 2000 была единственной ОС, которая одновременно позволяла использовать USB-устройства и поддерживала симметричную многопроцессорную обработку данных.

Ну а персональная редакция BeOS 5 с 27 марта 2000 года распространяется бесплатно. При этом сама фирма Be, Inc. сосредоточила свои силы именно на разработке самой системы, оставив маркетинг другим. Изменилась и концепция самой системы. BeOS очень заинтересовала разработчиков всевозможных дешевых устройств типа интернет-планшетов или игровых приставок. Компактность и невысокие системные требования оказались весьма кстати.

UNIX-систем. Большая часть программ представляет собой утилиты, у которых пользовательский интерфейс просто отсутствует. На эту тему даже анекдоты ходят. Конечно, делаются попытки создать на базе этих систем, особенно Linux, варианты, предназначенные для пользователя-непрофессионала. Создаются дистрибутивы с упрощенной установкой, пишутся драйверы устройств, переносятся из Windows или Mac OS популярные программы. Но такие дистрибутивы Linux все больше приближаются к... все той же Windows со всеми ее недостатками.

Более того, добавляются и свои сложности. Например, очень много «сырых»



драйверов устройств, которые могут запросто завесить систему. Обмен документами тоже может привести к проблемам. Клоны UNIX используют другую кодировку кириллицы: KOI-8 или ISO 8859-5, и к тому же не поддерживают стандарт Unicode. Серьезной и до сих пор не решенной проблемой остается низкое быстродействие графического интерфейса. К тому же разные дистрибутивы Linux все больше и больше отдаляются друг от друга. У них разный формат установочных пакетов. Серьезной проблемой может стать также сложность и слабая функциональность программ. К тому же UNIX-клоны довольно громоздки. Полная установка Mandrake Linux 7 или Slackware Linux 7.x требует около 2 Гбайт места на диске. Windows 2000, которую многие ругают за громоздкость, довольствуется в три раза меньшим объемом.

Ну а теперь о BeOS. Конечно, у нее достаточно «детских болезней». Например, не так велик, как хотелось бы, выбор поддерживаемых устройств и приложений программ. Но все же среди всех имеющихся альтернатив Windows именно BeOS имеет наибольший потенциал.

Эта система компактна — около 90 Мбайт без учета файла подкачки, надежна, быстро работает, имеет файловую систему с мощной защитой от сбоев и свободную от многих ограничений. И при этом проста в установке и настройке.

Вот для начала простой замер. Автору этих строк для установки и настройки Windows 98 с полным «джентльменским набором» программ требуется около трех часов. На установку Windows 2000 с тем же набором приложений уходит 4–5 часов. Установка Windows NT 4 занимает уже 6–8 часов. И это не считая загрузки из Интернета весьма увесистых комплектов обновлений, или Service Pack, без которых нельзя установить многие драйверы устройств и программы. На установку и настройку Linux автору этих строк потребовалось в общей сложности более 30 рабочих часов с учетом времени, которое понадобилось на штудирование документации. А вот установка и настройка BeOS вместе с нужными программами заняла 15 минут. При этом вполне можно было уменьшить временные затраты раза в три, если не устанавливать BeOS на отдельный раздел. Хотя не все так хорошо. Например, пока не удалось запустить сканер с подключением через параллельный порт.

Впрочем, подопытный компьютер и периферия к нему приобретались, исходя из минимизации проблем с драйверами. В частности, отсутствовали такие компоненты, как ультрадешевая или ультрадешевая видео- или звуковая карта. Именно поиск драйверов к этим комплектующим и их установка доставляет наибольшее неудобство пользователю любой операционной системы. Так что перед установкой BeOS надо внимательно изучить спи-





сок поддерживаемого оборудования на сайтах <http://free.be.com> и [www.bebits.com](http://www.bebits.com). Первый из них содержит информацию о драйверах из базовой поставки системы, второй — о программной поддержке от сторонних разработчиков.

По количеству поддерживаемых устройств BeOS не уступает Linux, а во многом и превосходит. Например, BeOS может работать с софтверными модемами на чипсетах Rockwell и Lucent, то есть с любым подобного рода устройством от солидного поставщика. Проблемы могут быть только с USB-модемами. A Linux поддерживает только роквеллоиды. Можно печатать на любом PCL- и PostScript-принтере, а это вся гамма лазерных устройств. Будут работать все популярные модели струйников от Hewlett-Packard, Epson и Canon. Беспременно будут работать видеокарты на чипсетах ATI, nVidia (кроме GeForce), 3Dfx, Matrox. Кроме того, практически любую SVGA-видеокарту можно заставить работать в цвете с помощью универсальной утилиты VesaAccerpted. Функционируют скроллирующие устройства у мышей. А вот в Linux с этим придется попотеть. Для BeOS есть вариант утилиты SANE, которая позволяет загружать изображения с практически любого SCSI-сканера. Появляется поддержка и для USB-устройств. Цифровые фотоаппараты и графические планшеты являются просто стандартными устройствами, и, с большой долей вероятности, их удастся «завести» и без поиска драйверов.

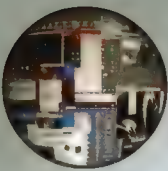
Но хотелось бы сразу предупредить, что BeOS очень не любит разгона процессоров. Как правило, это приводит к зависанию уже на стадии загрузки системы. Не поддерживается процессор Cyrix MediaGX. Есть проблемы с некоторыми компьютерами brand name, в частности Compaq, собранными на системных платах с чипсетом Intel 810.

Установка BeOS 5 PE для Windows ничем не отличается от инсталляции обычного приложения. Завершает этот процесс создание загрузочной дискеты или пакетного файла, запуск которого и загружает BeOS. При инсталляции создается файл, который является образом файловой системы BFS.

Есть редакция, рассчитанная на инсталляцию из Linux. Это просто скатанный образ диска в формате ISO, который можно записать на CD. Причем диск этот будет загрузочным. Так что можно будет установить BeOS и на новый компьютер вообще без операционной системы. Можно установить в отдельный раздел и BeOS 5 PE, предназначенную для Windows. Надо только выделить неразмеченное пространство на диске и запустить утилиту Installer из BeOS, которая подготовит раздел, скопирует туда систему и поставит загрузчик, позволяющий выбрать ту или иную систему. В общем, BeOS будет прекрасно уживаться с любой Windows, в том числе NT, или Linux. Кстати, если







вашей основной операционной системой является Windows NT/2000, то загрузчик BeOS можно не устанавливать. Есть утилиты, которые добавляют BeOS в загрузочное меню Windows NT.

Но ставить BeOS в свой раздел надо аккуратно. Иначе можно потерять накопленную информацию, если выбрать для установки раздел другой операционной системы. Причем восстановить содержимое этого тома будет невозможно. Впрочем, Installer об этом предупреждает.

BeOS Professional Edition поставляется только на загрузочном CD. В ее поставку входит специальная редакция программы Partition Magic для создания раздела BFS без потери информации, средства разработки (их могут поставить также пользователи персональной редакции) и некоторые прикладные программы, в том числе и коммерческие. Но, в отличие от бесплатной персональной редакции, профессиональная версия уже является коммерческой и стоит 70 долларов. Хотя это деньги небольшие. Windows 98 в розничной торговле на 20 долларов дороже.

После первой загрузки система определяет и автоматически настраивает оборудование. При этом перезагрузка не требуется: можно перезапускать драйверы и даже само ядро системы, не прибегая к общей перезагрузке. А вот Windows в процессе установки и настройки драйверов перезагружается несколько раз. Linux и другие UNIX-клоны для того, чтобы в них заработало то или иное устройство, вообще требуют перекомпиляции ядра или длительного редактирования загрузочных скриптов.

После окончания первой фазы инсталляции можно приступить к знакомству с новой системой. BeOS сразу загружает графический интерфейс пользователя. Символьного режима, как в Windows 9x или клонах UNIX, нет. Хотя командной строкой воспользоваться можно. Для этого надо запустить программу Terminal: нажать на пусковую кнопку с логотипом Be, войти в папку Applications и выбрать ее из списка. В вашем распоряжении окажется BASH со всеми утилитами. Так что и знатоки UNIX будут в BeOS как дома.

Графический интерфейс BeOS больше всего похож на Mac OS. Много общего с популярным оконным менеджером KDE для UNIX-подобных систем. BeOS, как и KDE, может иметь несколько рабочих столов с разными настройками. Кстати, при создании KDE 2 из BeOS были позаимствованы многие решения в интерфейсе.

Но много и отличий. Например, пусковая кнопка находится в правом верхнем углу, а не в левом нижнем, как в KDE и Windows, и не в левом верхнем, как в Mac OS. Хотя панель задач можно перетящить в любое место на экране. Меню, вызываемое пусковой кнопкой, откуда запускаются программы, можно редактировать. Таким образом, можно даже

частично русифицировать интерфейс BeOS.

Как и в Windows, довольно интенсивно используется правая кнопка мыши. С ее помощью вызываются контекстные меню. Команды, которые в них содержатся, многим знакомы. Но есть и новые, например Mount. Она монтирует тома, формат которых «понимает» BeOS. Для этого совсем не обязательно работать с командной строкой, что приходится делать в UNIX-клонах. Помимо собственных томов с файловой системой BFS или BFS in file,

## **Появление BeOS 5 PE вызвало ажиотаж. Web- и FTP-серверы фирмы Be, Inc. под напором желающих «рухнули». Шутка ли, за неделю дистрибутив загрузили 800 тысяч человек!**

которая используется в персональной редакции, можно работать с разделами FAT 12/16/32, EXT2 (файловая система Linux), NTFS (только для чтения) и HPFS (OS/2). Так что BeOS вполне может пригодиться при спасении данных тогда, когда та или иная система не может загрузиться и нет доступа к ее разделам.

Но работа с файлами в BeOS отличается от стандартов DOS и Windows. Например, тома и отдельные устройства не имеют привычных буквенных идентификаторов и выглядят как обычные каталоги, которые к тому же могут появляться и исчезать при монтировании и размонтировании того или иного накопителя. Все очень похоже на UNIX-клоны. Работа с файлами в Linux, Solaris или Free BSD выглядит почти так же.

BeOS поддерживает стандарт Unicode. А это значит, что нет никаких проблем при работе с документами на национальных языках, в том числе и русском. Для этого нужно записать в каталог /home/config/fonts/ttfonts TrueType-шрифты, позаимствовав их у Windows, и поставить программу переключения клавиатуры. Затем надо заново просканировать шрифты и перезапустить систему. После этого можно будет читать и вводить русский текст. А вот в Linux или той же Windows доустановить поддержку того или иного языка много сложнее.

В BeOS правильно отображаются русские названия файлов и каталогов. А с ними много проблем даже в русской Windows.

Теперь о программах. Многие утверждают, что выбор их небогат. Но позволим с этим все же не вполне согласиться. Например, выбор мультимедийных и графических приложений очень обширен. Причем это качественные и весьма неслабые программы. Например, графический редактор E-Picture вполне может заменить Photoshop или Corel Photo-Paint. E-Picture поддерживает цветовую схему CMYK, может проводить цветоделение, работает с несколькими слоями. Есть еще и BeCasso, который тоже немало умеет. Инструменты рисования в нем более развиты. BeCasso вполне может заменить Fractal Design Painter. К моменту выхода журнала в печать должны появиться также Ability Photo-Paint и Pixel 32. В этих программах привыкшие к Photoshop будут чувствовать себя как дома: интерфейс и особенности работы совпадают на 90%. А вот линуксоиды довольствуются только GIMP. Это, конечно, хорошая программа, но далеко не универсальная. С ее помощью нельзя подготавливать графику для печати. Есть еще Canvas и Corel Photo-Paint, но для их работы нужны библиотеки WINE, а репутация у них весьма дурная. Программы, которые их применяют, скажем мягко, не отличаются стабильностью.

Очень много видео- и звуковых редакторов, причем разного уровня возможностей. Предназначенные и для новичков, и для продвинутых любителей, и для профессионалов. CD-граббер и мультимедийный плеер просто являются частью системы. Так что для прослушивания скачанных из Интернета песен в формате MP3 не надо искать и скачивать программу, которая будет их проигрывать.

Могут быть спокойны и те, чей интерес к компьютеру ограничивается набором и редактированием текстов. Есть коммерческий офисный набор GoBe Productive. Он поставляется вместе с BeOS Professional Edition. GoBe мощнее MS Works, но слабее MS Office. Хотя для работы над рефератами, сочинениями, всевозможной деловой и личной документацией, статьями и рассказами GoBe более чем достаточно. Нет никаких проблем с обменом документами. Во всяком случае, файлы в формате Word и Excel всех версий без проблем будут прочитаны, и их можно редактировать. Кроме того, английская фирма Ability ведет работы по портированию в BeOS своего набора Ability Office. А это уже более серьезный офисный комплекс. Там мощные электронная таблица и база данных, да и текстовый процессор отнюдь не слабый. He Word, конечно, но умеет немало. Вполне возможно, что Sun портирует для BeOS и StarOffice. Есть и бесплатные решения. Можно предложить в качестве инструмента для работы с текстом AbiWord. Он также понимает документы Word. Бесплатная электронная таблица Sum It также очень неплоха. Это что-то среднее между табличным про-



цессором из Works и Excel. Имеется также издательская система TeX, портированная из UNIX-систем. Это мировой стандарт подготовки научных и технических документов.

BeOS очень неплоха для работы в Интернете. Начнем с того, что скорость передачи данных будет больше, чем в Windows, даже тщательно настроенной. У автора этих строк разница составила примерно 50%. Вполне достаточен и выбор программ. Есть два браузера: NetPositive (часть системы) и Opera. Причем Opera для BeOS, в отличие от Windows- и Linux-версий, будет многоязычной. Пока этот браузер существует только в виде бета-версии. Она вполне работоспособна, но в области многоязычной поддержки у нее пока серьезные проблемы. Так что для путешествий по Рунету лучше пользоваться NetPositive, или Net+, как его часто называют. Это полнофункциональный графический браузер. Причем очень быстрый. Быстрее разве что текстовый Lynx, кстати, есть и его порт для BeOS. Net+ поддерживает все основные кодировки кириллицы: CP 1251 (русская Windows), KOI-8, CP 866 (DOS и OS/2), ISO 8859-5 и Mac. Тот же выбор, что и в Internet Explorer 4/5 или Netscape Communicator. Надо только в качестве шрифта по умолчанию выбрать тот, который содержит символы кириллицы. Нет никаких проблем с отображе-

нием большинства страничек, кроме тех, где используется ActiveX. Но Net+ не поддерживает Java. Хотя уже почти готова и BeZilla, то есть Netscape Communicator 6. А у него с Java все в порядке.

На десятки идет счет почтовых клиентов и программ для чтения новостей. Причем ни в одной из них нет проблем с русским языком. Немало FTP-клиентов и менеджеров закачки. Имеется три программы, которые могут заменить ICQ. Так что для работы в Интернете есть все необходимое, причем с избытком.

Немало игр. Из известных можно назвать Quake, Doom, Descent, Civilization. Call to Power, не говоря уже о многочисленных клонах «Тетриса» или «Пакмена». При этом быстродействие вполне приличное. Во всяком случае, fps в Quake не падает на треть, как это имеет место в том же Linux. А когда появится OpenGL для BeOS, а будет это совсем скоро, вполне возможно, что уже к моменту выхода данной статьи, то ни о каком снижении быстродействия трехмерных игр не может идти речь.

Хотя все же есть зияющие дыры. Отсутствуют целые классы программного обеспечения. Нет, например, САПР, программ оптического распознавания текста с поддержкой русского языка, издательских систем. Вообще-то, есть TeX, но в нем удобно верстать только учеб-

ники по высшей математике или физике. Впрочем, этих программ мало или нет вообще и для других альтернативных ОС. Так что ждем-с...

Нет также вирусов и троянов. Хотя это большое преимущество, а не недостаток. Windows-вирусы и трояны работать просто не будут. В BeOS другой формат исполняемых и пакетных файлов. А скрипт-вирус для UNIX-систем можно запустить только специально.

Так что BeOS вполне достойна того, чтобы попробовать с ней поработать. Тем более, что найти ее не так уж сложно. Можно загрузить из Интернета. Дистрибутив легко найти на домашней страничке <http://free.be.com>, на любом зеркале Tucows, например <http://tucows.rinet.ru>, на ZDNET Software Library ([www.hotfiles.com](http://www.hotfiles.com)) или CNET Download ([www.download.com](http://www.download.com)), а также в «Файлах» на сайте IXT Software (<http://soft.hardware.ru>). Программное обеспечение собрано на сайте [www.bebits.com](http://www.bebits.com). Среди русскоязычных ресурсов хотелось бы отметить сайт [www.benews.ru](http://www.benews.ru). Там собрана подборка ответов на часто задаваемые вопросы, есть конференция, где можно оперативно решить те или иные проблемы. Там же достаточно оперативно помещается информация о новых программах и обновлениях системы.

Качество известных брендов по цене "из первых рук"

**RELISYS**

The Name You Can Rely On

www.relisys.ru

**СКАНЕРЫ**

Имя,  
которому можно  
доверять

**GenieScan 300R (CIS)**

300x300 dpi

A6, 36 bit, USB

**140 \$**

**Eclipse 1200U (CCD)**

600x1200 dpi

A4, 36 bit, USB

**72 \$**



**MAS**  
Elektronik AG

**ГЕРМАНИЯ**

Blohmstraße 18  
221079 Hamburg  
Tel +49 (040) 767335-0  
Fax +49 (040) 767335-15  
eMail: hamburg@mas.de

**РОССИЯ**

Москва 107258  
ул. 1-я Бухвостова 12/11  
Тел.: (095) 737 8063, 162 6575  
Факс: (095) 962 0333  
eMail: moscow@mas.de

**РОССИЯ**

Санкт-Петербург 199406  
Малый пр. В.О. 63  
Тел.: (812) 355 7630, 355 7631  
Факс: (812) 355 7626  
eMail: peterburg@mas.de

**БЕЛАРУСЬ**

Минск 222038  
пер. Козлова 3А  
Тел.: (0172) 35 1201  
Факс: (0172) 35 1412  
eMail: minsk@mas.de

**УКРАИНА**

Киев, 252033  
ул. Сакаганского 69  
Тел.: (044) 223 6455  
Факс: (044) 220 6076  
eMail: kiev@mas.de

MAS Elektronik AG приглашает на ВВЦ, в пав. № 57, где состоится выставка  
"Ведомственные и корпоративные сети связи 2000" с 4 по 8 декабря 2000 г.





# Большой словарь

apet@computerra.ru

Александр Петрович

**Н**едavno произошло заметное событие: вышло в свет новое, исправленное и дополненное издание Большого англо-русского, русско-английского словаря Lingvo 6.5 2000 года. Электронные словари Lingvo разных версий используются в нашей семье довольно давно и постоянно. Это позволяет мне утверждать, что система Lingvo — весьма удобный и полезный программный продукт, который необходим практически каждому пользователю домашнего (и не только домашнего!) компьютера.

Пользоваться различными электронными словарями, входящими в комплект Lingvo, очень удобно — они позволяют переводить лексику из самых разных областей знаний с английского на русский и с русского на английский. При этом они всегда под рукой, когда вы работаете с текстом в любой программе на своем компьютере. Все в нашей семье настолько привыкло к словарям Lingvo, что в случае работы с английскими текстами мы предпочитаем включать домашний компьютер, вместо того чтобы обратиться к книжной полке, на которой в нашем доме собрана солидная коллекция всевозможных словарей и спра-

вочников. Наткнувшись во время путешествий по Интернету на незнакомое слово, можно мгновенно, не отвлекаясь от экрана, захватить слово в буфер обмена, вызвать Lingvo и тут же получить перевод. Более того, в любом приложении Windows достаточно нажать «горячие клавиши» Ctrl-Ins-Ins, чтобы мгновенно вызвать Lingvo и получить полный перевод указанного на экране слова, находящийся в разных словарях, подключенных к системе Lingvo. А можно выделенные слова или целое предложение перетащить (Drag&Drop) в строку ввода, чтобы система Lingvo перевела эти слова одно за другим.

Я люблю книги, но должен признать, что даже читая книгу на английском языке, предпочитаю пользоваться электронным словарем Lingvo — это гораздо удобнее, чем рыться в бумажных словарях. Да и словарный запас всех словарей, входящих в состав Lingvo, настолько велик, что практически всегда позволяет найти адекватный перевод неизвестного слова.

Эффективность применения Lingvo подтверждает случай, произошедший пару лет назад. Поступая на факультет журналистики МГУ, наша дочка однажды радостно сообщила, что на вступительном экзамене по английскому языку разрешено пользоваться

## Английский язык: империалист или универсальный медиатор?

Английским языком сегодня пользуется буквально весь мир. Именно поэтому повсеместное использование этого языка не должно восприниматься как национальное унижение или новая форма колониализма. Ведь сам по себе английский — это вовсе не орудие культурной экспансии, но это язык Интернета, бизнеса, науки и современных технологий. Совершенно несправедливо обвинять английский язык в экспансии дешевой продукции Голливуда и других проявлений невысокой массовой культуры, тому имеются совсем иные причины. Более того, существует даже мнение, будто английский сегодня вовсе утрачивает какую-либо специфическую культурную миссию и благодаря своей простоте становится универсальным коммуникативным медиатором и частью любой современной технологии. Одним словом, без знания английского трудно пользоваться плодами современной науки и эффективно создавать что-то новое. Яркий пример тому — компьютерные технологии. Наука и техника развивается сегодня настолько стремительно, что просто нет времени на адаптацию других языков к новым понятиям и терминам, которые появляются и исчезают чрезвычайно быстро. Поэтому уже сегодня выбор прост и однозначен: либо ты можешь применять английский и благодаря этому пользоваться плодами современной цивилизации и участвовать в ее развитии, либо не можешь, и тогда оказываешься на задворках современного мира. Некоторые такую ситуацию воспринимают слишком болезненно, называя происходящее лингвистическим империализмом. Но ведь неоспорим факт, что общение между людьми на Земле за последние полвека благодаря бурному развитию транспорта и связи изменилось принципиально. И так же бесспорно, что английский — это язык глобального человеческого общения, который неизбежно испытывает влияние множества других культур и языков мира.



принесенными с собой словарями.

— Пожалуйста, — ответил я, — выбирай любой. Но лучше возьми тот, к которому привыкла. У нас ведь есть Webster, Oxford, Longman и другие хорошие словари.

— Мне трудно выбрать, — ответила дочка. — В последнее время я пользуюсь только Lingvo, но компьютер на экзамен брать не разрешается.



**Словари, входящие в Lingvo 6.5**

- LingvoUniversal-E. Англо-русский словарь общей лексики. 100 тыс. статей. (c) ABBYY
- LingvoUniversal-R. Русско-английский словарь общей лексики. 85 тыс. статей. (c) ABBYY
- LingvoEconomy-E. Англо-русский экономический словарь. 50 тыс. статей. (c) ABBYY
- LingvoEconomy-R. Русско-английский экономический словарь. 35 тыс. статей. (c) ABBYY
- LingvoComputer-E. Англо-русский словарь по вычислительной технике и программированию. 50 тыс. статей. (c) ABBYY
- LingvoComputer-R. Русско-английский словарь по вычислительной технике и программированию. 35 тыс. статей. (c) ABBYY
- LingvoScience-E. Англо-русский научно-технический словарь. 150 тыс. статей. (c) ABBYY
- LingvoScience-R. Русско-английский научно-технический словарь. 145 тыс. статей. (c) ABBYY
- LingvoThesaurus-R. Тезаурус русской деловой лексики. 16 тыс. статей. (c) ABBYY
- LingvoSound-E. Краткий англо-русский озвученный словарь. 5 тыс. статей. (c) ABBYY
- Polytechnical-E. Большой англо-русский политехнический словарь. Ок. 200 тыс. статей. (c) PCCCO
- Polytechnical-R. Русско-английский индекс к Большому англо-русскому политехническому словарю. Ок. 120 тыс. статей. (c) PCCCO
- OilAndGas-E. Большой англо-русский словарь по нефти и газу. 50 тыс. статей. (c) ВНИИГАЗ РАО «Газпром»
- OilAndGas-R. Русско-английский индекс к большому англо-русскому словарю по нефти и газу. 35 тыс. статей. (c) ВНИИГАЗ РАО «Газпром».

И хотя дочь так и не взяла с собой словарь, экзамен она сумела сдать на «отлично» и в результате поступила в университет. На мой взгляд, это убедительно доказывает, что электронный словарь ничуть не хуже изданного на бумаге — работа с Lingvo заметно экономит время и силы, что делает обучение языку более эффективным и приятным. И я убежден, что всякий, кто долго пользуется электронным словарем Lingvo, непременно получит такой же хороший результат.

Lingvo впервые появился на российском рынке еще в начале 90-х годов. Постепенно он завоевывал все более широкую популярность и признание пользователей благодаря тщательно продуманному интерфейсу, удобству пользования и обширной лексической базе. Этот электронный словарь отличался от бумажных прежде всего тем, что предоставлял пользователю компьютера более быстрые и удобные средства поиска. Начиная с версии Lingvo 5.0, которая стала настоящим бестселлером, электронный словарь устанавливается на жесткий диск компьютера, тем самым постоянно находясь под руками пользователя и освобождая дисковод CD-ROM для других применений. Это простое решение оказалось тем самым решающим новшеством, которое поставило словари Lingvo вне конкуренции. Ведь раньше, чтобы найти неизвестное слово, пользователю нужно было сперва разыскать сам компакт-диск, потом вставить его в дисковод и только после этого запустить программу. Не держат же постоянно компакт-диск с электронным словарем в дисковом компьютере! В следующей версии Lingvo 6.0, появившейся весной 1999 года, все 14 словарей устанавливались на жесткий диск, и только для прослушивания живого звучания английских слов из Краткого англо-русского озвученного словаря LingvoSound-E в дисковом необходимо было установить CD-ROM. И вот теперь появилась новая версия программы, включающая все те же 14 словарей, но теперь Краткий англо-русский озвученный словарь, включающий произношение 5 тысяч наиболее употребительных английских слов, может быть установ-

лен на жесткий диск щелкнули мышкой и слушаете правильное английское произношение. Теперь дисковод CD-ROM стал совершенно свободен.

Но, пожалуй, главное отличие новой версии Lingvo 6.5 от предыдущей Lingvo 6.0 состоит в том, что новый продукт полностью совместим с операционной системой Windows 2000 и пакетом Microsoft Office 2000. Предыдущая версия Lingvo появилась еще до выпуска Office 2000, поэтому в не-

## Английский — это не орудие культурной экспансии. Это язык

которых приложениях этого пакета иногда возникали конфликты с электронным словарем.

Лексический состав некоторых словарей, входящих в комплект Lingvo 6.5, также претерпел изменения и обновления в сравнении с предыдущей версией, стал более полным и современным, хотя общее число словарных статей во всех 14 словарях по-прежнему составляет около миллиона. Группа прикладной лингвистики, которая в компании ABBYY занимается разработкой собственных электронных словарей, существенно обновила содержание словарей. Помимо собственных словарных разработок компании ABBYY на книжной полке Lingvo представлены Большой англо-русский политехнический словарь издательства «Руссо» и Большой англо-русский словарь по нефти и газу ВНИИГАЗ РАО «Газпром».

Но, как оказывается, всей лексики английского языка не охватывает даже миллион словарных статей. Ведь любой язык — это живой организм, отражающий все многообразие и изменчивость современной жизни, которому свойственно постоянно меняться, пополняться, обогащаться. С учетом такой языковой изменчивости, в Lingvo предусмотрена возможность подключения новых дополнительных

словарей и создания своих собственных пользовательских словарей. Более того, издатель словарей компания ABBYY продолжает свою политику поддержки независимых лексикографов и переводчиков. Каждый пользователь может стать автором своего собственного электронного словаря. Компания ABBYY поощряет свободное распространение пользовательских словарей, созданных в формате Lingvo. В состав Lingvo 6.5 входит встроенный компилятор языка DSL (Dictionary Specification Language), с помощью которого каждый может построить собственные словари для системы Lingvo в той предметной области, которая ему лучше всего известна. Такие пользовательские словари и справочники, создаваемые во внешнем текстовом редакторе, можно поставить на полку системы Lingvo, передать друзьям, коллегам и т.д. Можно использовать и словари, созданные в ранних версиях Lingvo, — производится автоматическая их конвертация. Более того, созданные вами пользовательские словари не пропадут в безвестности: помещенный на сайте [www.lingvo.ru](http://www.lingvo.ru) новый словарь среди других дополнительных бесплатных словарей сможет принять участие в конкурсе пользовательских словарей, проводимом ABBYY.

Как и раньше, в Lingvo 6.5 имеется полнотекстовый поиск слов и словосочетаний, грамматический комментарий на любое слово и проверка правильности написания. Даже если вы слабо знаете английский, система способна помочь в переводе фрагментов текста с английского на русский и с русского на английский. Все эти свойства делают Lingvo незаменимым помощником не только изучающих английский язык, но и мощным профессиональным инструментом для переводчиков, бизнесменов, научных работников и специалистов. Кроме того, на дистрибутивном диске Lingvo находится браузер Internet Explorer 5.0 и пробная версия FineReader 4.0 Professional, которую можно превратить в полнофункциональную версию, сделав upgrade через сайт [www.abbyy.ru](http://www.abbyy.ru).

**Системные требования**

- Операционная система Windows 95/98 (русская), Windows 2000 или Windows NT 4.0 (Service Pack 3 или выше).
- От 80 до 120 Мбайт свободного пространства на жестком диске.
- При установке озвученного словаря LingvoSound дополнительно требуется 266 Мбайт свободного пространства на жестком диске.
- 16 Мбайт оперативной памяти.
- Microsoft Internet Explorer 3.02 и выше (на диске имеется Microsoft Internet Explorer 5.0).
- Звуковая карта, совместимая с операционной системой, наушники или колонки (рекомендуется).





«Не спешите нас хоронить!..»

# РУССКИЙ СОФТ II



avv@online.sinor.ru

Алексей Варавин

**Н**е секрет, что программы, создаваемые российскими программистами, зачастую во много раз превосходят зарубежные аналоги буквально по всем параметрам, начиная от замысла и кончая внешним видом (не говоря уже о цене). Также не секрет, что у российских программистов за редким исключением отсутствуют возможности «раскрутки» своих программ и продвижения их на рынок ПО (не в последнюю очередь в силу отсутствия такового в России).

Подобное положение дел не может радовать. Как известно, «народ должен знать своих героев». Если не в лицо, то хотя бы по их программам; если не всех, то хотя бы некоторых. Этому и посвящается дальнейший рассказ. Рассказ о качественном и полезном программном обеспечении, созданном в России.

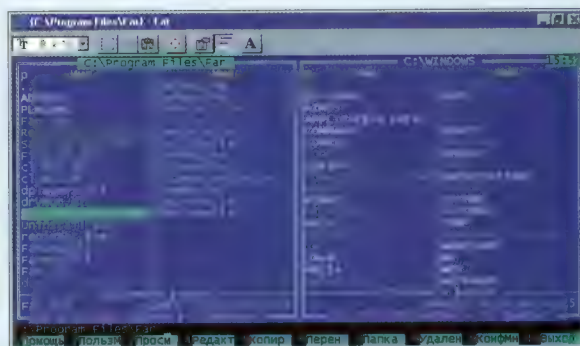
Для начала осмелюсь предложить вашему вниманию несколько программ, способных в какой-то мере избавить вас от угнетающей необходимости то и дело тянуть руку к мыши, запоминать «горячие клавиши», назначенные по далекому от здравого смысла соображениям и работать с Проводником, превращающим рутинную работу с файлами в долгий мучительный процесс, то и дело прерывающийся грязными ругательствами.

Вот с операций над файлами я и начну.

Согласитесь, что ничего лучше двух «нортоновских» панелей для файловых менеджеров придумать так и не удалось. Все появляющиеся программы подобного рода один в один повторяют интерфейс их далекого предка. Однако лишь считанные единицы во много раз опережают старичка NC по удобству и функциональности, и приятно отметить, что эти программы созданы именно в России. На сегодняшний день внимания заслуживают лишь два файловых менеджера. Во-первых, разумеется, это

Название FAR есть не что иное, как аббревиатура от File and Archive manager. Это консольное (т.е. работающее в текстовом режиме) приложение для Windows 9x/NT/2000. FAR — наиболее распространенная оболочка, и в особом представлении не нуждается, но сказать несколько слов о ней все-таки нужно.

«Весит» FAR мало, работает быстро, настраивается лег-



ко. Можно просматривать файлы в различных кодировках — DOS, Windows-1251, а при желании подключить и другие кодовые таблицы. Поддерживается работа с архивами как с каталогами — очень полезная возможность, выделение разных типов файлов цветом, «запуск» файлов зарегистрированных типов по нажатию Enter — как в Проводнике, — а также массу других функций.

Но самая интересная возможность — это поддержка плагинов (plug-ins), внешних подключаемых модулей, при помощи которых FAR может функционировать в качестве FTP-клиента, браузера локальной сети, HTML-редактора с синтаксической подсветкой, телефонной книги и бог знает чего еще.

А во-вторых, — сравнительно недавно появившийся файловый менеджер с красивым и звучным названием

## Frigate

Авторы: Александр Бузаев, Андрей Сергеев

Сайт: [www.winfrigate.com](http://www.winfrigate.com)

Качать: [www.winfrigate.com/download/frigate.zip](http://www.winfrigate.com/download/frigate.zip)

Внешне «Фрегат» напоминает банальный клон Windows

## FAR

Автор: Евгений Рошаль

Сайт: [www.rarsoft.com](http://www.rarsoft.com)

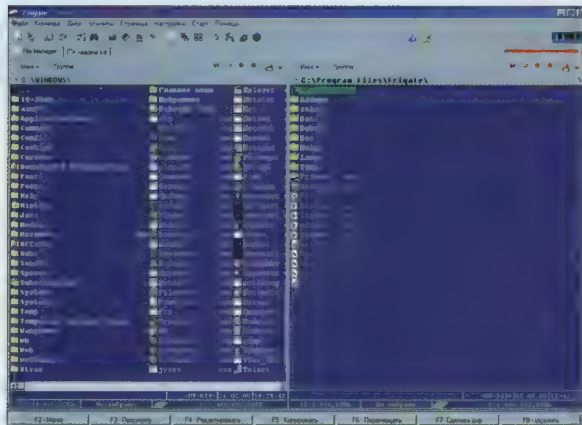
Качать: [ftp://ftp.netlab.sk/public/rarsoft/far/Far165.exe](http://ftp.netlab.sk/public/rarsoft/far/Far165.exe)

Статью «Русский софт» см. в «ДК» №4, 2000.

На снимке вверху страницы: главный флаг страны, веющий над Кремлем. Длина флага 4 метра. Фото: Александр Соркин.



Commander: тот же графический интерфейс, те же две панели. Но в функциональном плане его смело можно назвать продолжателем славных традиций DOS Navigator'a: в нем есть ВСЕ. Во «Фрегате» встроено просто невероятное количество возможностей, он может заменить целую уйму программ. Боязно даже перечислять все, что умеет «Фрегат». Но все же попробую...



Имеют место все возможности FAR'a, перечисленные выше. А также: копирование в фоновом режиме, поддержка FTP с возможностью докачки после обрыва соединения, мощный встроенный редактор с синтаксической подсветкой, масса встроенных утилит — калькулятор, ежедневник, телефонная книга, просмотрщик графических файлов, «звонилка» — программа для дозвона к провайдеру... И это отнюдь не полный список. Перечисление только встроенных возможностей «Фрегата» займет не один десяток ми-

## Как известно, «народ должен знать своих героев». Если не в лицо, то хотя бы по их программам

нут. А ведь он еще и поддерживает плагины! Вот только механизм их поддержки реализован несколько странно, к тому же плагинов для FAR'a существует гораздо больше.

Но, несмотря на такое обилие функций (а также вследствие него), есть у «Фрегата» и недостатки. Первое, что бросается в глаза, — размер инсталляционного файла: два с половиной мегабайта. В пять раз больше, чем у FAR'a! Скорость загрузки, кстати, тоже раз в пять меньше, особенно на не очень мощных машинах. Далее: из-за обилия функций и графического интерфейса меню «Фрегата» выглядит слишком перегруженно. Для того чтобы полностью разобраться во всех кнопках и менюшках, потребуется не один день. Наконец, не может «Фрегат» похвастаться и стабильностью работы: имеет место ряд досадных «глючков».

В общем, смело выбирайте в качестве файлового менеджера «Фрегат», если обилие функций и их легкодоступность для вас важнее скорости и стабильности работы.

Ну вот, с Проводником наконец-то покончено. Ставьте FAR или «Фрегат» — и можете вообще забыть про него. Единственный плюс Проводника — возможность запуска при нажатии Win-E. Но следующая программа лишает его и этого крохотного преимущества.

У каждого пользователя есть какие-то «излюбленные» приложения, которые приходится запускать чаще всего, комбинации клавиш, которые частенько приходится нажимать, и так далее. Приложения, конечно, можно запускать и при помощи «горячих клавиш», назначенных ярлыкам на рабочем столе. А вот каким образом сделать так, чтобы по одной нажатой клавише запускался, скажем, почтовый клиент, а в нем сами собой «нажимались» все необходимые для забора почты кнопки?

В этом вам поможет

## On Hand

Автор: Андрей Ченцов

Сайт: <http://duke.cyberpunk.ru>

Качать: <http://duke.cyberpunk.ru:8101/onhand/download/ohsetup.exe>

С помощью On Hand выполнить все эти операции становится очень просто. При запуске программа «садится» в трей и начинает выполнять определенные пользователем действия при нажатии на определенные пользователем клавиши. А делать On Hand умеет многое: запускать программы, имитировать нажатие последовательностей клавиш (в том числе комбинаций с Alt, Shift, Control и Win), сворачивать текущее окно, выключать компьютер, переводить его в режим «спячки» (если, конечно, вы работаете в Windows 2000), блокировать рабочую станцию (также лишь в Windows 2000)...

Программа позволяет использовать в качестве «горячих клавиш» не только такие абсолютно бесполезные клавиши, как ScrollLock и ContextMenu, но и различные Win-комбинации. Это делает кнопку Win по-настоящему полезной: она становится годной не только для вызова меню



«Пуск» и взятия аккорда Win-M. Вот чего, при всем желании, нельзя добиться ярлыками на рабочем столе!

Кстати, все действия, назначенные вами, доступны не только посредством «горячих клавиш», но и через всплывающее меню значка программы в трее. Так что, установив On Hand, вы можете убрать с рабочего стола абсолютно всё, кроме значка «Мой компьютер» и «Корзины» (а при желании можно убрать и ее). Пустой рабочий стол смотрится очень впечатляюще...

Напоследок, нельзя не упомянуть о нестандартном, однако очень симпатичном и внятном (правда, англоязычном, но для многих это скорее плюс) интерфейсе программы.

И, наконец, наиболее любопытная разработка в данной области. Эту программу в каком-то смысле можно назвать аналогом On Hand для мыши. Знакомьтесь:

## ClickFree

Автор: QLS Co. Ltd

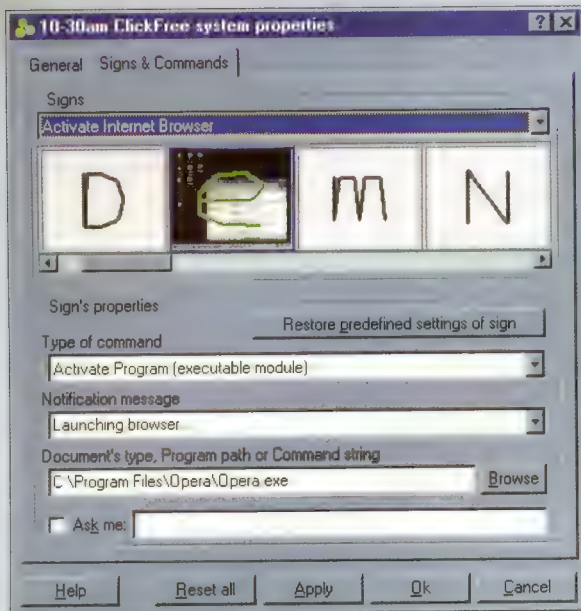
Сайт: <http://10-30am.ic.ru>

Качать: <ftp://ftp.kiarchive.ru/pub/windows/desktop/instsw.exe>

Эта программа, в отличие от предыдущих, сделана не программистом-одиночкой, а целой фирмой. Несмотря на свое странное название, QLS Co. Ltd — российская фирма. Что ж, программу подобного рода действительно трудно создать в одиночку.

ClickFree — это уникальная в своем роде разработка, позволяющая управлять компьютером исключительно при помощи движений мыши. Выглядит это так: размашистым движением курсора мыши вы чертите на экране букву «е» — и запускается Internet Explorer. Чертите огромный крест через весь экран — и компьютер выключается. Чертите маленький крестик — включается скринсейвер. И так далее, и так далее...





Всего программа понимает 18 таких знаков — вполне достаточно для самых разных операций. Их набор в ClickFree несколько меньше, чем в On Hand, но ClickFree все же способна запускать приложения, сворачивать все окна, выключать компьютер и включать скринсейвер. Так что во многих ситуациях ClickFree сможет сэкономить ваше время за счет того, что не придется целиться мышным курсором в маленькую иконку или, что еще хуже, в узенькую строчку всплывающего меню.

## Когда-нибудь в России создадут-таки операционную систему, которая переплюнет Windows по удобству и функциональности

На первый взгляд программа производит потрясающее впечатление! Управление компьютером при помощи жестов дает совершенно новые ощущения от работы. Между прочим, подобная система управления будет реализована в весьма ожидаемой компьютерной игре Black&White, которая, если судить по ощущениям от ClickFree, будет просто шедевром...

Но хватит лирических отступлений. Настало время поговорить о недостатках. Их немного, но не сказать о них нельзя.

Во-первых, несмотря на то, что после нескольких минут тренировки знаки распознаются достаточно хорошо, распознавание иногда происходит не сразу. Хотя весьма вероятно, что дело тут не в программе, а в моих кривых руках или отсутствии достаточной практики. Во-вторых — и для России это уже серьезнее, — программа не является бесплатной. В незарегистрированной версии доступны лишь три знака из восемнадцати. Стоимость же регистрации — 18 долларов США, и при регистрации нужно скачивать платную версию программы, а это явный признак того, что нет никакой надежды найти в Интернете взломщик.

Ну вот, с интерфейсом вроде бы разобрались. Надеюсь, что перечисленные программы облегчат вашу работу с компьютером. Однако список полезных программ можно и нужно продолжить. Итак...

Если у вас дома есть доступ в Интернет, то вы, скорее всего, попадаете туда через модем. Возможно, для кого-то будет откровением тот факт, что он годится не толь-

ко для входа в Интернет. Если ваш модем имеет голосовые функции, то им можно пользоваться как автоответчиком, определителем номера и автоматическим секретарем. Достаточно лишь установить

## Advanced Call Center

Автор: Олег Афонин

Сайт: [www.viocecallcentral.com](http://www.viocecallcentral.com)

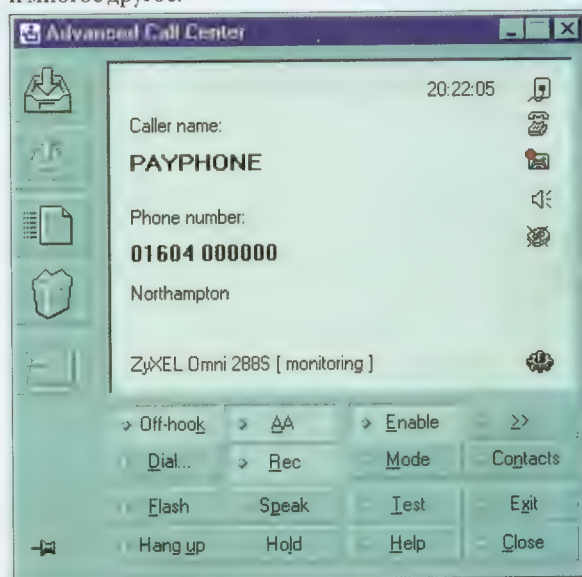
Качать: [www.viocecallcentral.com/download/acc.exe](http://www.viocecallcentral.com/download/acc.exe)

Замечательная программа для голосовых модемов. Имеет массу полезных возможностей. Во-первых, с ее помощью вы можете превратить ваш компьютер в автоответчик. «Аппаратный» автоответчик как-никак стоит денег, а компьютер и модем — вот они, на столе. Причем, в отличие от «аппаратного» автоответчика, записанный разговор можно впоследствии обработать в звуковом редакторе, можно сохранить «на память», можно сжать и послать по электронной почте и так далее.

Однако программ-автоответчиков существует множество, и все они предлагают примерно одинаковый набор функций. Advanced же Call Center изначально предназначался лишь для определения номера — остальные возможности появились позже. И с этой задачей он справляется великолепно. Судите сами: можно использовать как аппаратный определитель номера, встроенный в модем, так и программный, когда модем, используя голосовые функции, посылает на АТС запрос номера звонящего. Можно выбрать российский, американский или британский стандарт определителя номера, причем можно изменять множество параметров российского АОНа, чтобы «подогнать» его под конкретную АТС.

Тем не менее определитель номера будет работать лишь в том случае, если АТС обрабатывает запрос на определение или даже посылает сигналы АОН принудительно, без запроса со стороны пользователя.

Также имеется возможность записи исходящих звонков, ведения «черного списка» — телефонов, на звонки которых не хочется отвечать, удобная телефонная книга, функция «громкой связи» через встроенный динамик модема (если он есть), оповещение о входящих звонках (визуальное, через пейджер, по электронной почте, голосом), запуск факсового приложения при приходе факса и многое другое.



В общем, очень удобная программа. Висит себе в трее, кушать не просит, когда звонит телефон — выводит окошко с номером звонящего. А вы на это окошко смотрите и решаете, брать трубку или нет...

Следующая программа поможет вам решить кое-ка-



кие проблемы, возникающие при использовании компакт-дисков. Представьте себе, что вы взяли у знакомого диск с какой-то полезной программой (или, что более вероятно, с игрой :)). А программа (или игра :) запуститься без диска отказывается! «Вставьте, — говорит, — компакт-диск и нажмите Enter». Или, например, такая ситуация: вы берете в поездку ноутбук и хотите взять несколько компакт-дисков, но очень не хотите брать с собой CD-ROM — он и место занимает, и весит немало, и аккумуляторы разряжает мгновенно...

В этих (и многих, многих других ситуациях) вас спасет

## Paragon CD Emulator

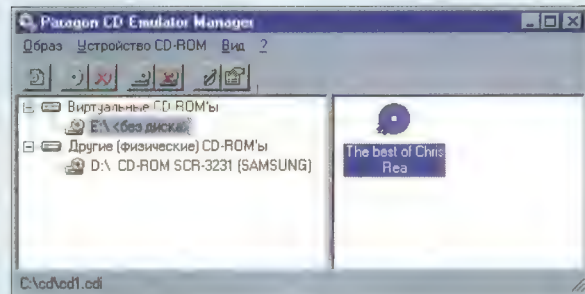
Автор: Paragon Software

Сайт: [www.paragon-gmbh.com](http://www.paragon-gmbh.com)

Качать: [www2.paragon.ru/versions/pcde\\_tr.exe](http://www2.paragon.ru/versions/pcde_tr.exe)

Принцип действия программы довольно прост: CD Emulator создает образ компакт-диска на винчестере и виртуальное устройство CD-ROM (см. скриншот). В зависимости от типа данных на компакт-диске и выбранной степени сжатия уменьшение размера образа может достигать 50%, т.е. образ может занимать на винчестере не 650 мегабайт, а всего лишь 300. Кстати, можно создавать как образы дисков с данными, так и образы аудиодисков, которые впоследствии легко воспроизводятся любой программой-плеером.

При помощи специальной утилиты-менеджера вы можете «виртуально вставлять» виртуальные компакт-диски в виртуальный CD-привод (хм... помните песенку: «Оранжевое море, оранжевое небо, оранжевый верблюд...?»). Количество виртуальных компакт-дисков ограничено, как вы сами понимаете, лишь размером вашего винчестера. А если размещать их на файл-сервере (для этого и других применений CD Emulator в составе локальной сети существует специальная сетевая версия программы), то и объем жесткого диска перестанет быть помехой. Количество виртуальных CD-приводов может



достигать двадцати трех! Сложно даже вообразить, зачем может понадобиться столько виртуальных устройств.

Однако демонстрационная версия CD Emulator, доступная для скачивания на сайте фирмы, не даст вашей фантазии разыграться: количество виртуальных приводов в ней ограничено одним. К тому же демонстрационная версия то и дело выводит окошко, напоминающее о необходимости регистрации, и не работает в Windows NT/2000.

И все-таки если вы часто попадаете в вышеописанные ситуации, без этой программы вам не обойтись. Вдобавок она сможет сэкономить вам массу денег на «болванках» CD-R.

Последняя программа данного обзора поможет вам немного расслабиться после напряженного рабочего дня. Нет, это не компьютерная игра — ведь после восьми часов, проведенных за компьютером, на него становится просто тошно смотреть. А вот посидеть полчаса перед телевизором, бездумно уставившись в экран, — в самый раз. Узнать же, что интересного показывают сегодня по «ящику», можно с помощью

## ListTV

Автор: Евгений Сверчков

Сайт: [www.citycat.ru/tv/ListTV/](http://www.citycat.ru/tv/ListTV/)

Качать: [www.citycat.ru/tv/ListTV/listtv.zip](http://www.citycat.ru/tv/ListTV/listtv.zip)

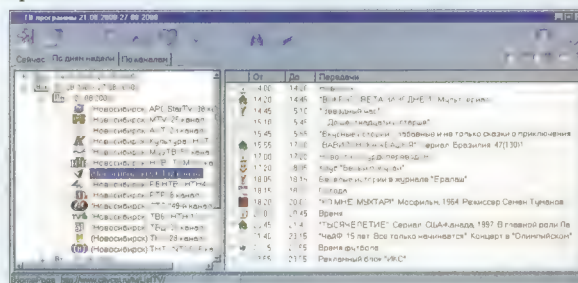
ListTV — это очень удобный инструмент для просмотра программ телепередач. Правда, для того, чтобы получить телепрограмму, нужно ее скачать из Интернета или получить по электронной почте посредством почтовой рассылки. Подробный список сайтов и рассылок, формат которых «понимает» ListTV, приведен в help'e программы. Замечу лишь, что для просмотра доступны программы более ста телевизионных каналов многих городов России, причем список как каналов, так и городов постоянно пополняется.

Полученную тем или иным способом телепрограмму можно обработать самыми разными способами: отсортировать по дате, времени, каналу, посмотреть, какие передачи идут прямо сейчас, создать список любимых телепередач и так далее. Естественно, имеется возможность печати телепрограммы.

**А вот каким образом сделать так, чтобы по одной нажатой клавише запускался, скажем, почтовый клиент, а в нем сами собой «нажимались» все необходимые для забора почты кнопки?**

Смотрится ListTV очень симпатично: красивые иконки, эмблемы каналов, яркие символы типов телепередач... Единственный, на мой взгляд, недостаток программы заключается в отсутствии какого-либо reminder'a, т.е. «напоминалки» — звукового или визуального оповещения о том, что вскоре начнется ваша любимая передача.

Но если уж вам очень приглянется какой-нибудь фильм или интересная передача, вы всегда сможете использовать «внешнюю» «напоминалку», благо подобных программ насчитывается великое множество.

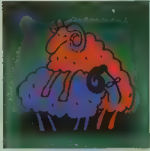


Естественно, на этом список интересных программ, созданных в России, не заканчивается. Его можно продолжать и продолжать. Десятки, сотни, тысячи полезных программ... Но, к сожалению, уместить их все в одной журнальной статье просто невозможно.

Что ж, остается лишь надеяться, что когда-нибудь в России создадут такую операционную систему, которая переплюнет Windows по удобству и функциональности, пакет офисных приложений, который «утрет нос» MS Office, и браузер, который положит конец битве между Netscape Navigator и Internet Explorer. А что? Вы думаете, это нереально?

Вы ошибаетесь!..





### ОВЕН

Всем своим существом отрицают субординацию, предпочитая свободные и творческие профессии. Овны — хорошие журналисты, топ-менеджеры, также Овнам будет очень интересно заниматься маркетинговыми исследованиями и вообще всем тем, что связано с анализом. Овны могут заниматься вообще очень разнообразной деятельностью, но только не торговлей.



### ТЕЛЕЦ

Тельцы по сути своей очень большие альтруисты (что, кстати, иногда создает им некоторые проблемы), поэтому им свойственно работать именно в сфере социального обслуживания. Тельцы замечательные врачи, продавцы, воспитатели. Их миссия — помогать, лечить, утешать, успокаивать, беречь, кормить, спасать и наводить справедливость.



### БЛИЗНЕЦЫ

Близнецы очень трудолюбивы. Свою работу они выполняют качественно и с большой любовью, зачастую жертвуя своими интересами, личной жизнью и здоровьем. За что бы они ни взялись, они доведут дело до конца, причем с блестящим результатом. Близнецы будут блистать в качестве бухгалтеров, психологов, логистов.



### РАК

Раки будут заниматься только тем, что им по душе. Нет будущего мучения для них, чем из дня в день заниматься тем, что неинтересно или рутинно. А так как Ракам очень свойственно менять свои интересы и наклонности, то существует постоянная тенденция к перемене рода деятельности. Так что Раки в постоянном поиске...



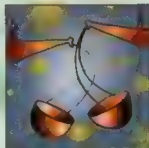
### ЛЕВ

Самый тактичный, обходительный, обворожительный и хитрый знак в гороскопе. Поэтому PR — без сомнений! Исключительный дар общения с людьми, поразительная способность убеждения! Львы — боги в деле, которое непосредственно связано с контактами с социумом. Это отличные менеджеры, рекламные агенты и арт-директора.



### ДЕВА

Девы, помните, как в далеком (или не очень далеком) детстве вы могли часами, да что там часами, — сутками сидеть над конструкторами, собираемыми по деталям самолетами и машинками.



### ВЕСЫ

Весам отдельное внимание. Весы одарены очень нужной способностью — учить. Все то, что они знают, они готовы передать, подарить, отдать. Терпеливо, шаг за шагом, не раздражаясь... Весы — истинные педагоги, от Бога.



### СКОРПИОН

Очень не любят подчинения. Предпочитают самостоятельный труд, как более для себя эффективный. Совершенно в этом правы — Скорпион самостоятельный более плодотворен, чем Скорпион в команде. Довольно успешно организуют и ведут свое дело.



### СТРЕЛЕЦ

Если вернуться к Стрельцам маленьким, то можно совершенно ясно увидеть постоянные исследования разрушенных домов, подземелий, катакомб, бесконечные микроскопы, лупы, поиски кладов и мечты убежать из дома в Антарктиду... Стрельцы, чем бы они ни занимались, где-то внутри себя всегда будут геологами, биологами, исследователями и путешественниками.



### КОЗЕРОГ

Говорят, что начальниками не становятся, а рождаются. Это про Козерогов. Как никто другой Козероги умеют (правда, не всегда корректно) расставить всех и все по своим местам. Уверю вас, что ради того, чтобы работа вашей организации или отдела была эффективной, стоит простить Козерогам их бестактность и амбициозность и полностью довериться им как начальникам.



### ВОДОЛЕЙ

У Водолеев наблюдается очень интересная тенденция: они постоянно пытаются определить, тем ли они занимаются или не тем (надо отметить, что параметры «того» или «не того» непонятны даже самим Водолеем). Постоянные переоценки... неудовлетворенность своей деятельностью... Водолеи, не усложняйте свою жизнь, она и так у вас не проста.



### РЫБЫ

Рыбы, как истинные философы, склонны ко всему «воздушному» и спорному. Они полностью решают проблему самовыражения, если их деятельность будет колебаться в областях литературного авторства, критики, режиссуры, музыки, актерского мастерства.

Гороскоп подготовила Виктория Ланская

shilla2000@mail.ru

**FOREX через Internet**  
Дилинговый центр на Садовом  
Открытие торговых счетов  
On-Line через Internet  
(для иногородних)  
Безналичные переводы  
Круглосуточно. Без комиссий  
Кредитное плечо 1:100  
Земляной вал, 50; т: 916-6330





# И Н Т Е Р Н Е Т

Люди

Колесо обозрения

Настоящая реальность

Мыльные войны



В детстве, в знак протеста, чтоб привлечь к себе побольше внимания, **Мадонна** ([www.peoples.ru/art/music/pop/madonna/](http://www.peoples.ru/art/music/pop/madonna/)) натягивала на свои подростковые ножки пару вызывающих разномастных чулок. Затем, в молодости, чтобы прокормиться, подрабатывала в пончиковой, гардеробщицей, работала натурщицей в изостудии (ребра ее



тощего тела проступали настолько отчетливо, что их было интересно рисовать) и даже фотографировалась обнаженной (эти фото всплы-

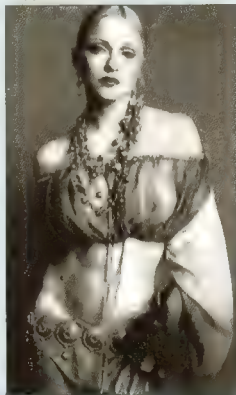
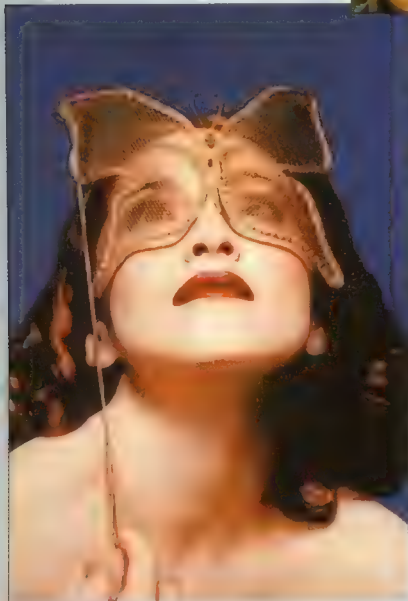
ли через много лет, появившись в журналах «Плейбой» и «Пентхауз». Когда ей написали первый чек с шестью нулями, она сказала: «Отлично, теперь не придется ездить на подземке».

Отдыхать Мадонна не любит — по ее собственному признанию, уже через два отпускных дня начинает изнывать от тоски и безделья. Она встает в четыре утра, занимается на тренажерах, в шесть уже

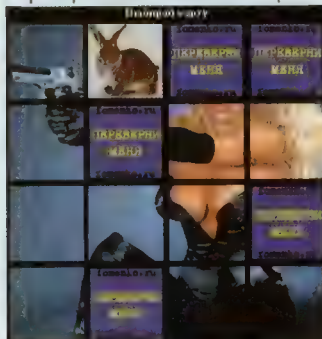
строит планы на предстоящий день. Потом начинаются деловые звонки и переговоры. В полдень приходит время работать над текстами и аранжировками песен, сценариями и ролями в кинофильмах.



В какой-то момент пошли разговоры, что она сблизилась с комедийной актрисой Сандрой Бернхард. Мадонна заявила: «Я не лесбиянка, но мне казалось ниже собственного достоинства говорить об этом. Я считала, что даже если бы я действительно была лесбиянкой, то что из этого? Какие проблемы? Это ведь никого не касается!». ■



На сайте [www.fomenko.ru](http://www.fomenko.ru) придумали новую игру в знаменитостей. Называется «Эротический пазл». Вы переворачиваете мышкой карточ-



ки и подбираете две с одинаковыми картинками. Как только две картинки совпали, приоткрывается заманчивая часть знаменитости: круглое колено, вырез платья на груди или уголок губ... Так, пощелкав минут пять, можно получить смачный кадр Памелы Андерсон или Анны Курниковой. Правда, за удовольствие посмотреть на знаменитых красавиц надо платить тем, что терпишь шутки Фоменко. Вот что написано на карточках: Intel inside — идиот outside, Ogryzok (под яблочком компании Apple), Microsoft (под инвалидной коляской)... ■

На сайте [www.bure.nm.ru](http://www.bure.nm.ru) рассказывается история жизни хоккеиста **Павла Буре**. Здесь также собраны его интервью и фотографии. Тут же существует фэн-клуб, члены которого пишут свои пожелания «русской ракете». «Хорошую тебе жену, Паша, детишек, часов с маркой „Буре“...» — пишет Юрий Логинов из Магнитогорска. Двадцатилетняя Ольга Сергеевна Колина, из Владивостока, любительница группы Bon Jovi и стопроцентного «Спрайта», заполняет анкету следующим образом: «Ваша мечта — Поцелуй с

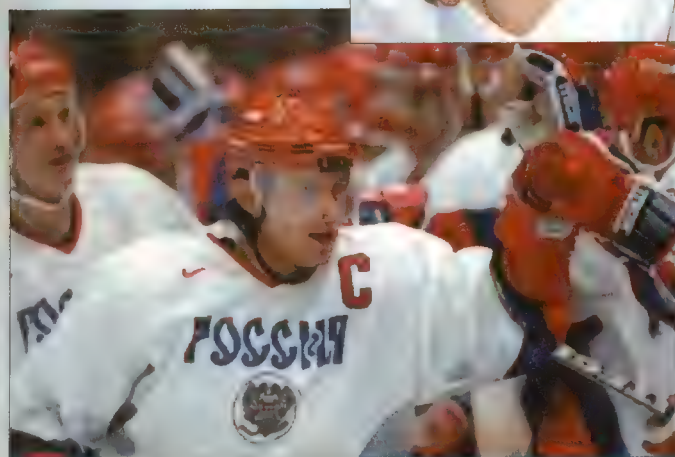


Буре. Дополнительная информация: 90–60–90 (возраст–рост–вес). Ваши пожелания Павлу Буре: Kiss me». А член фэн-клуба Ганхуяг Гомбожав из Улан-Батора замечает: «Все монголы болеют за русские команды. Это правда».

Великий хоккеист, добившийся множества успехов в НХЛ, был капитаном сборной России на последнем чемпионате мира в Санкт-Петербурге. Команда, ведомая «русской ракетой», как известно, провалилась. Вот как рассказывает об этом сам Буре: «После двух поражений подряд матч с Латвией становился для нас решающим. В команде состоялось два собрания: одно — с тренерами, другое — без них. На лед вышли с одним желанием: сейчас мы их порвем, раздавим!.. Во всяком случае, лично я испытывал перед игрой именно такие чувства. Но что случилось, вы сами видели. Третья шайба, которая попала в наши ворота от спины вратаря после нелепого рикошета, не поддается логическому объяснению. Вообще-то я в мистику не верю, но, когда мы из кожи вон лезем, чтобы спасти игру, а в наши ворота залетают такие шайбы, поневоле начинаешь задумываться: а может, кто-то там, наверху, все же есть? После поражения от Латвии у



меня наступила апатия. Как будто все обвалилось. Мне было стыдно и больно». ■





<http://vrt.al.ru/>

Через десять лет после своей смерти на прибалтийском шоссе **Виктор Цой** обрел пристанище в Сети (<http://vrt.al.ru/>). Пристанище для Цоя построил человек с ником Haetorigami. Сам о своей дикой жизни пишет так (орфография оригинала сохраняется): «В связи с чрезмерном употреблении алкоголя и Интернета у Haetorigami поехала крыша, и его положили в «дом хи-хи» на две недели! Там он познакомился с еще более чокнутым маньяком по имени iuda. И вместе они разгромили пажарку в своем доме и протянули Нюль-модем. Годы тренировки на «i486DX4-100» в Duke Nukem 3D не прошли зря... За это преступление Haetorigami заперел за решетку (как раз фотография из тюрьмы). Где и пребывает, по сей день со своим «Ровербуком». ВЕЧНАЯ ПАМЯТЬ ВИКТОРУ ЦОЮ!». Несмотря на пребывание в доме хи-хи, алкоголизм и интернетоманию, сайт Haetorigami построил вполне солидный. Здесь есть все, что должно быть на сайте рок-звезды — биография, дискография, фотогалерея...

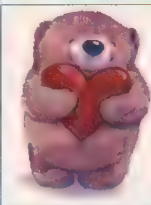


Это не единственное жилище Цоя в Сети. Есть и другое (<http://viktortsoy.boom.ru/>). Сайт только строится, пока что здесь есть множество материалов — но нет своей, неповторимой стилистики, нет живого Цоя... Названия разделов отдают школьным учебником: «О творчестве», «О жизни»... В разделе «О творчестве» Цой представлен не только как музыкант, но и как художник (однако картины пока не выставлены) и как скульптор (Цой вырезал из дерева фигурки — наэке. Картинки фигурок выставлены в Сети, но в очень низком качестве — воспроизвести их в журнале невозможно). Однако здесь есть и находки — например, виртуальная «Стена Цоя» — аналог реально существующей «Стены Цоя» на Арбате. Приводим несколько записей на виртуальной стене: «Виктор Цой не умер — он просто вышел покурить...», «Давайте подумаем! Пушкин умер когда ему было 36, Лермонтов погиб в 27, Есенину было 30. Этот список можно продолжать бесконечно...

Но если не закончить, то одной из последних записей в нем, я думаю, надо сделать такую... Виктору Цою было всего 28...», «Смерть стоит того, чтобы жить, А любовь стоит того, чтобы ждать», Виктор Цой КИНО, «Легенда», 1988 г., «Мы не выбираем времена, в которые жить. Мы можем выбирать только как нам жить в те времена, которые выбрали нас...»

<http://princess.metrocom.ru/home.htm>

Вот место, которое по количеству сердечек на квадратный сантиметр занимает первое место в Сети (<http://princess.metrocom.ru/home.htm>). Все стены обиты розовым шелком, что в сочетании с сердечками создает атмосферу будора. В углу будора стоит плюшевый мишка и обнимает лапами — банку меда? — нет, опять сердечко. Называется это место **Kind Princess Online**, и жи-



вет здесь светловолосая двадцатилетняя **Принцесса**, обожающая литературу в стиле хайтек. Вот такую, например: «В прошлом году мой

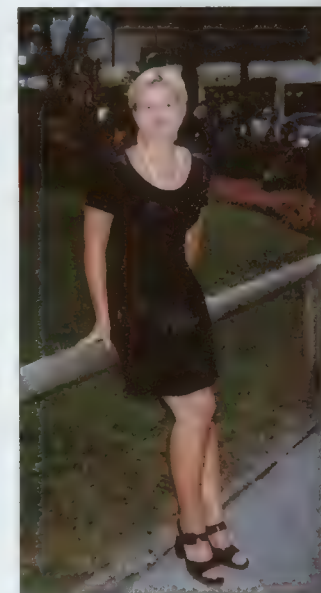
товарищ апгрейдовал Девушку 1.0 до Жены 1.0, после чего обнаружил, что обновленный распределитель памяти отводит исключительно мало системных ресурсов другим приложениям...». Принцесса пишет стихи — о любви. Это любовь эпохи Интернета, когда молодые люди встречаются не на площадях, а на сайтах:

*Буду тебя ревновать ко всему,  
Буквально с этого вечера,  
Начиная с Contact lista ICQ  
И кончая реальной соперницей.*

*Буду в истериках бить стекло  
По эту сторону «моника»,  
А по ночам вить на луну  
На грани из подоконника.*

*За здоровье твое поднимая яд,  
Терзая жизнь окружающим,  
И все равно ты останешься рад  
Моему явлению в онлайн.*

Еще принцесса проводит опросы о том, кто чем интересуется. Интересоваться, по мнению Принцессы, можно



спортом, Интернетом, мужчинами, женщинами, сексом и домашними животными — на выбор.

[www.geocities.com/Athens/Academy/3528/hhdl.html](http://www.geocities.com/Athens/Academy/3528/hhdl.html)

Этого человека зовут **Его Святейшество Далай-лама XIV Тэнзин Гьяцо**. Он — воплощение бодхисаттвы сострадания Авалокитешвары, а также Великий Учитель. Весь мир знает его как мудрого человека, сторонника мира и ненасилия, философа-буддиста. Поскольку его родина Тибет оккупирована Китаем, Далай-лама живет в изгнании в Индии. Он ученый человек — в молодости изучал логику, тибетское искусство и культуру, санскрит, медицину, буддийскую философию, поэзию, музыку и драматическое искусство, астрологию и словесность. В возрасте 24 лет Его Святейшество сдавал предварительные экзамены на степень доктора богословия в трех крупных монастырских университетах: Дрепунг (основан в 1416), Сэра (1419), Ган-



дэн (1409). Завершающие экзамены он сдавал в Джокханге — первом буддийском храме Тибета, основанном в 641 году. Утром в экзаменационный день Далай-лама сдавал экзамены по логике тридцати ученым. Во второй половине дня Его Святейшество участвовал в философском диспуте с пятнадцатью учеными. Вечером тридцать пять ученых экзаменовали его по вопросам монашеской дисциплины и метафизики. Его Святейшество блестяще сдал экзамены в присутствии 20 000 ученых-монахов и получил звание доктора богословия (Геше Лхарамба)... Об этих и других, столь же интересных подробностях жизни Далай-ламы, можно узнать по адресу [www.geocities.com/Athens/Academy/3528/hhdl.html](http://www.geocities.com/Athens/Academy/3528/hhdl.html)

[www.museum.ru/museum/1812/Library/laskas/index.html](http://www.museum.ru/museum/1812/Library/laskas/index.html)

Есть люди и судьбы, которые притягивают внимание всегда, независимо от года и даже века. **Наполеон Бонапарт**, сокрушивший всю Европу и окончивший жизнь в изгнании на маленьком острове, в плену у своих врагов-англичан, — герой, притягивающий по сей день восторг романтических натур. О нем написаны тысячи книг, но не все книги можно купить (даже в букинистических магазинах). Один из таких раритетов выложен в Сети по адресу [www.museum.ru/museum/1812/Library/laskas/index.html](http://www.museum.ru/museum/1812/Library/laskas/index.html). Это — знаменитая книга Лас Каза «Максимы и мысли узника Святой Елены». Приводим здесь несколько афоризмов Наполеона (еще об этом великом человеке вы можете прочесть в разделе «Обзор CD-ROM»:



Дурак имеет великое преимущество перед человеком образованным: он всегда доволен собой.

От ума до здравого смысла дальше, чем думают.

Самое верное средство остаться бедным — быть честным человеком. Между теми, кто ищет смерти, мало тех, кто находит ее в то самое время, когда она была бы им на пользу.

Люди делают хорошо лишь то, что делают сами: я наблюдал это не раз в последние годы своего царствования.

Государь не должен пасть ниже того несчастья, которое уготовано ему судьбой.

Самая невыносимая из тираний это — тирания подчиненных.





# Звездной болезнью не страдаю

spectator@novocybersk.ru

Дмитрий Смирнов

**О**ткрытие месяца — сайт НТВ. Собственно, я не очень уверен, открытие какого месяца этот сайт. Дело в том, что открытие планировалось на начало осени, но из-за пожара на Останкинской башне сайт открыли в другой срок.

Говорят, что при отсутствии телевизионного вещания в Москве посещаемость новостных сайтов поднялась в два-три раза, и я вполне в это верю. Говорят, что из-за пожара пользователей Интернета стало больше — а вот тут я не согласен. Если у человека нет компьютера, модема и доступа к Сети, то он не побегит это все покупать, если перестанут показывать телеканалы. Скорей, он закупит себе видеокассет, начнет больше ходить в кинотеатры или просто почитает газету.

Повышение же посещаемости новостных сайтов произошло за счет тех пользователей, кто раньше читал в

года два-три назад, в Сети не было новостных изданий вообще. Потом появилась Gazeta.ru, потом — Vesti.ru, Lenta.ru, и каждый месяц появлялся (и появляется) чуть ли не десяток новых изданий.

И вот недавно на СМІ.РУ ([www.smi.ru/](http://www.smi.ru/)) появилась статья о кризисе вторичности онлайн-изданий. ([www.smi.ru/2000/08/11/966004230.html](http://www.smi.ru/2000/08/11/966004230.html))

Цитата:

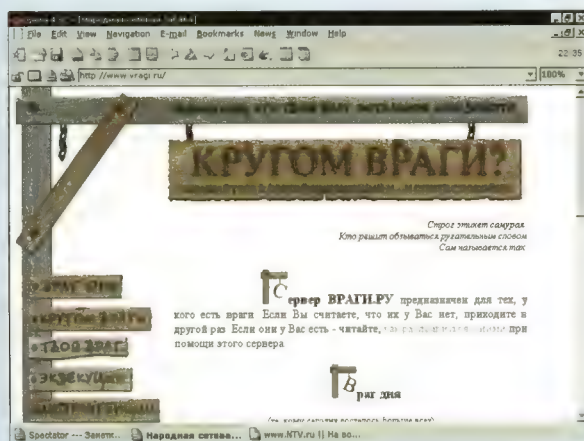
*«То, что сейчас происходит в среде интернет-СМИ, я называю «кризисом вторичности». Точкой бифуркации этого кризиса стало 26 июля (предлагаю обвести этот день в календаре траурной рамкой), когда вышел (какое хорошее русское многозначное слово!) ресурс news.port.ru. В первый же день он взял да весь и вышел, а мог бы... Но, не будь этого ресурса, появился бы через день-другой такой же, потому что причина кризиса не в компании Port.ru, а в наблюдающейся и всезахватывающей тенденции.*

*Технология, породившая кризис вторичности, проста. Кризис настал, как только ее раскусили и стали тиражировать в Интернете.*

Итак, know-how: вам нужно взять на небольшую ставку двух-трех людей и подписаться, например, на Интерфакс. Затем вменить в обязанность этих людей следить за агентством, мониторить пару телеканалов и радиостанций, переписывать поступающие новости человеческим языком, прилепывать к новостям картинку из Corbis'a и выкладывать на сайт. Все. Вот такая сердитая и дешевая технология создания «современного и динамичного» новостного сайта News.имя.домена.ru, который может заявить о себе так, как заявляет Port.ru: «Главное отличие от подобных ему по тематике изданий — максимальное выделение из информационного поля канала материалов о наиболее значимых событиях в каждой из тематических ниш». Или так: «...наиболее значимое выделение полей в каждом событии из информационных материалов максимальных тематических ниш канала». Ведь нет разницы, как сформулировать главную идею, правда?»

И еще одна цитата:

*«В общем, призываю вас следить за погодой в российском Интернете. В качестве безошибочного барометра можно использовать Антона Носика, который 5 августа возобновил, после почти полугодового перерыва, выпуск «Вечернего Интернета» ([www.cityline.ru/vi/](http://www.cityline.ru/vi/)). Стоит напомнить, что «Вечерний Интернет» перестал выходить тогда, когда Антон вплотную занялся «Газетой.ru», а потом «Лентой.ru» и «Вестями.ru». Сейчас Lenta.ru, которая в некоторых кругах воспринимается как идеал новостного ресурса в Интернете, тоже болеет вторичностью — не так сильно и заметно, как другие ресурсы, но все симптомы болезни налицо. Так что возрождение Антона «Вечернего Интернета» и самого жанра «авторского обозрения» можно считать знаковым: барометр точно указывает на ветреную и беспокойную погоду на рынке сетевых СМИ».*



Сети, к примеру, только анекдоты, а теперь забросил любимые юмористические сайты и пошел на Lenta.ru.

Но, в любом случае, Интернет не заменит телевизор, а если заменит, то еще очень не скоро. А вот сайт НТВ вполне может составить конкуренцию любому интернет-изданию.

Во-первых, это — сотни часов видеоматериала ежедневно, огромная куча написанного материала, тысячи журналистов, работающих на НТВ по всей стране, и, соответственно, тысячи текстов и фотографий. Если все это — или хотя бы только то, что идет в эфир — оперативно выкладывать в Сеть, то по количеству и по качеству получаемый продукт явно будет превосходить то, что сейчас существует в Рунете. По крайней мере, что касается фотографий и иллюстративного материала к статьям, сайт НТВ уже идет впереди всех: «нарезать» из видеозаписи десяток хороших картинок — без проблем.

В общем — рекомендую: <http://ntv.ru>.

Продолжая тему онлайн-изданий. Совсем недавно,



Вообще, возобновление «Вечернего Интернета» — очень любопытная тенденция. Глядишь, и снова в Сети появится мода на «индивидуальные» издания и авторские обзоры, которая была полтора-два года назад, но сменилась модой на интернет-газеты.

Пока же новые новостные сайты открываются с завидной регулярностью. Один из «свежеоткрытых» сайтов — «Нетоскоп» ([www.netoscope.ru](http://www.netoscope.ru)), призванный освещать сетевую жизнь. Идея сайта, вообще говоря, мало отличается от Internet.ru, но согласитесь, что два хороших сайта на одинаковую тематику лучше, чем один.



Еще одно ежедневное интернет-издание — CNews ([www.cnews.ru/](http://www.cnews.ru/)). Сайт был создан для освещения рынка высоких технологий, последняя разработка в области «железа» и программного обеспечения.

Вообще, похоже, что в Сети нельзя придумать уже ничего принципиально нового. За исключением названия. Сайт «Весточка.ру», хоть и обладает оригинальным написанием адреса: [www.ves.ru](http://www.ves.ru), не предлагает ничего нового: здесь вы можете выбрать и отправить виртуальную открытку друзьям или любимой девушке. Кстати, даже «Яндекс» с недавних пор предлагает такую услугу (<http://cards.yandex.ru/>). Помоему, виртуальная открытка, из-за своей дешевости и доступности — это замечательный способ показать человеку, что вы заботитесь и помните о нем так сильно, что готовы уделить минуту своего времени и совершить несколько лишних щелчков мышью.

На сайте eBox можно бесплатно зарегистрировать почтовый ящик (размером 40 мегабайт!) со звучными именами доменов. Например, ваше\_имя@fbi.ru. Или ваше\_имя@virus.ru. (<http://ebox.ru/>)

Но самый крутой почтовый адрес — ваше\_имя@yandex.ru можно получить вот здесь: <http://mail.yandex.ru/>. Если же вы поклонник «Рамблера», то получить адрес ваше\_имя@rambler.ru можно... правильно, здесь: <http://mail.rambler.ru/>.

Да, любая хорошая идея рано или поздно копируется в таких количествах, что наступает то ли кризис вторичности, то ли кризис переизобретения.

Хотя, с другой стороны, если вы не успели зарегистрировать адрес vasya@mail.ru, то после открытия очередного сайта, раздающего бесплатные почтовые ящики, у вас есть шанс.

«Имидж — ничто, жажда — все», — говорит реклама «Спрайта». «Нет ничего важнее СОДЕРЖАНИЯ», — говорит сайт Content.ru. На этом сайте вы можете подписаться на довольно большое количество рассылок по разным темам: от автомобилей и компьютеров до музыки и отдыха. Более того, если вы захотите, то с помощью сайта сможете создать и вести свою собственную рассылку ([www.content.ru/](http://www.content.ru/)).

У вас никогда не было ощущения, что все в этом мире идет не так, что все люди желают вам только неприятностей и что крутом одни враги? Было? Тогда вам надо непременно зайти на сайт «Враги.ру», расслабиться, выпустить пар.

Цитата с сайта: «Рано или поздно каждый из нас думал о ком-то: «Так бы и удавил гада!» К сожалению, в реальной жизни устроить настоящую расправу над недругом не так-то просто — все, что нам хочется проделать с мерзавцем (мерзавкой), либо пахнет криминалом, либо требует значительных затрат сил, времени и денег.

Сервер ВРАГИ.RU дает Вам уникальную возможность — осуществить свои желания виртуально. Вы можете совершенно безнаказанно измываться над своими врагами, «выпуская пар» и развлекаясь от души. Более того, вместе с Вами осуществлять святую месть могут все остальные посетители нашего сервера!»

Все очень просто: вводите имя врага, выбираете ему наказание... и все. Теперь он в списке, и любой посетитель сайта может пожелать ему какую-нибудь гадость. Те, кому досталось больше всех, получают почетную должность «заслуженный враг».

Сейчас в списке заслуженных врагов находится Лужков, чеченские террористы, Экслер, Путин, Березовский, бабульки у подъезда и еще несколько менее известных личностей.

«Домашняя страница Калинина Андрея» — так называется этот сайт со скромным адресом [www.kalinin.ru](http://www.kalinin.ru). У меня всегда была слабость к сайтам, на которых авторы делятся своим взглядом на мир. Особенно забавно в этой странице ее «несовместимость», что ли: все содержание разбито на несколько разделов, и заметки о программировании могут перемежаться с заметками о жизни. Или о туризме. В общем, не всем это может понравиться, но заглянуть можно.



«Гитарный информационный центр номер один» — так называют этот сайт ([www.guitars.ru/](http://www.guitars.ru/)) его создатели. Он и на самом деле неплох. К сожалению, я не умею играть на гитаре даже чуть-чуть, поэтому не могу по достоинству оценить содержание сайта.

Ну и напоследок — забавная страничка, сообщаю ее адрес безо всяких задних мыслей: [www.amishrakefight.org/gfy/](http://www.amishrakefight.org/gfy/). Стоит набрать этот адрес, как сразу понимаешь: тебя послали. Собственно, там так и написано: «Вам сообщил этот адрес человек, который хотел вам сказать, чтобы вы шли подальше. Поздравляем! Вы человек номер 1,111,936, которого послали куда подальше с 3/22/97».

На этом позвольте распрощаться, будьте вежливы друг с другом...

P.S. И немного саморекламы.

«Вот это крутой сайт!!!»

Я обожаю читать твои вещи в «Домашнем компьютере». Это просто здорово!!! Я первый раз на сайте, и мне понравилось! Пиши побольше, и поинтереснее (хотя куда интересней?). Короче, всё здорово!!!»

Это отзыв, оставленный на моем сайте в гостевой книге. Вообще, довольно много читателей «Домашнего компьютера» заглядывают на мой сайт. И, как правило, не разочаровываются. Там я тоже пишу, немножко обзораю Интернет, немножко описываю программы. В общем, если вы еще не пробовали набирать мой адрес в браузере — попробуйте. Видно, что вам тоже понравится?





# Настоящая

Садясь в полночь за пирч, не забудьте завести будильник!



Испокон века одним из самых необходимых и самых любимых занятий для людей являлось общение. Недостаток любви можно скрасить любимой работой, но можно ли чем-нибудь заменить общение? Многие психологи считают, что чтение хороших книг; самоанализ, попытки познать смысл жизни через общение с самим собой вполне могут заменить человеку общество. Но могут ли они дать то живое, непринужденное общение, в котором человек так нуждается? Не было бы Пятницы — Робинзон сошел бы с ума, а хемингуэвский старик просто не выжил бы, не общаясь со своей рыбой. К сожалению, даже в наш век сотовой связи, огромных мегаполисов и разнообразного телевидения человек зачастую страдает оттого, что ему не с кем поговорить — поговорить не о делах, не о работе, а просто так, поболтать ни о чем. Вот тут на помощь и приходит Интернет. Я имею в виду одну из популярнейших его сторон — чаты.

О традиционных чатах в Сети журнал писал не один раз, но, на мой взгляд, все же они не дают той уютной атмосферы,

доним в чате), а также ident — какое-то слово, кратко вас характеризующее (впрочем, его можно и не указывать).

Войдя на канал, вы увидите три окна: одно большое — для отображения беседы, одно внизу — для введения ваших слов и одно сбоку — список людей, находящихся на канале. Знакомый всем приват (разговор один на один) осуществляется очень просто — достаточно дважды кликнуть мышкой по нику, и откроется новая закладка: закладка окна привата. Среди чатеров существует своя иерархия, которая выглядит примерно так: самые главные на канале — owner'ы (хозяева). Эти люди, обосновавшиеся на канале если не со времен его основания, то, во всяком случае, очень давно, следят за порядком на канале — выгоняют за мат, флуд (выдачу в эфир больше пяти сообщений за один раз) и разные другие нехорошие вещи, противоречащие негласно определенным правилам канала. За owner'ом следует operator (сокращенно op). Этот op уже не хозяин, но имеет практически те же права, что и хозяин. Отличить owner'ов и operator'ов от простых смертных довольно просто: перед их никами в списках стоит или

# реальность!



того комфорта, которые присущи именно живому разговору и которые так нужны человеку. На WWW-чатах нет полного ощущения реальности разговора, как бы красиво они ни были оформлены. Поэтому я хочу рассказать о совершенно другом явлении, — об IRC (Internet Relay Chat).

Технически это множество больших серверов, включенных в сеть Интернета. Каждый сервер обладает некоторым числом каналов, к которым можно подключаться, используя протокол TCP-IP. Делается это с помощью таких программ, как Microsoft Chat, а также Pirc и mIRC.

Microsoft Chat — программа для совсем неопытных пользователей, только что попавших в глобальную сеть. Ее интерфейс построен на идее: «нажал одну кнопку — и работает». Эта программа немного детская и совершенно не предусматривает множества функций. Pirc и mIRC — программы многофункциональные и удобные, но рассчитанные на более искушенных пользователей. Я бы дал совет не лениться и изучить, пусть поверхностно, тот же Pirc — и затем получать стопроцентное удовольствие от чата. Это, я думаю, лучше, нежели пользоваться детской программкой, вечно создающей проблемы. И Pirc, и mIRC можно найти на сайте [www.frecarea.ru](http://www.frecarea.ru). Вернемся же к подключению. Когда, к примеру, мой любимый пирч подключается к серверу, то пользователю предстает выбор каналов из огромного списка для дальнейшего подключения к выбранным. На некоторых (молодых) серверах каналов может быть немного — около ста, но на таких мощных и старых, как MSN (<http://irc.msn.com>) и Dalnet (<http://irc.dalnet.com>), их число переваливает за тысячу. Названия каналов начинаются со знака # и чаще всего несут в себе смысл, главную идею канала. Например, канал #Russian\_Programmer создан для времяпрепровождения российских программистов, #Russian\_Love — канал, где можно познакомиться с парнем или девушкой для серьезных (но чаще не очень) отношений, а каналы #Russian\_Room, #Russian\_Chat, #Russia — для тех, кто просто хочет поболтать на русском языке. Естественно, для подключения к серверу необходимо указать свой ник (псев-

## #Russian\_Love — канал, где можно познакомиться с парнем или девушкой для серьезных (но чаще не очень) отношений

точка «.», или «собака» «@». Так что мой вам совет: если от вас что-то настойчиво требует человек с «собакой», то лучше всего не выяснять с ним отношения, а, сложив крылышки, подчиниться или просто уйти с канала. На некоторых серверах иерархическая лестница больше и сложнее, но принцип не сильно отличается от вышеприведенного. Кстати говоря, если часто сидеть на одном канале и дружить с хозяевами, то можно и получить «собаку», то есть «чин» оператора, что дает возможность избавиться от непристойных личностей (увы, и в чате такое бывает!).

Как давний пользователь сервера msn, я могу поведать о том, что за люди там обитают. Конечно же, очень многие (особенно в часы «прайм-тайма» — с пятнадцати до двадцати двух часов) — новенькие, так как на этот сервер попадает каждый, впервые открывший программу ms-chat. Но основной народ — здешний, свой. На каждом канале — своя компания. Чтобы войти в нее, надо просто почаще заходить на канал и вести интересные всем разговоры. Самое примечательное, что люди из этих компаний встречаются друг с другом не только в Сети. Очень часто (а если на дворе хорошая погода, то каждую неделю) они ходят вместе в кино, в клубы, гуляют, заводят уже самые настоящие романы, — в общем, хорошо проводят вместе время.

У вашего покорного слуги благодаря IRC появились друзья по всей Москве и всему миру (один приятель из Чикаго, другой из Минска). Кстати говоря, многие каналы имеют странички в Интернете, например, страничка одного из самых популярных каналов на msn'e #Russian\_Room находится здесь: [www.ruru.da.ru](http://www.ruru.da.ru), а канала #Russian\_Federation здесь: <http://rusfederation.chat.ru>.

В одной статье вряд ли можно рассказать о всех преимуществах IRC по сравнению с WWW-чатами. Лучше вы сами зайдете и поучаствуете... И главное: садясь вечером за пирч, не забудьте завести будильник — ведь утром вам надо успеть позавтракать, протереть опухшие глаза, и — на работу, за компьютер, где уже давно стоит любимый Pirc!

— Михаил Ильин aka Avaks aka Mibey  
[avaks2000@chat.ru](mailto:avaks2000@chat.ru) ■



# МЫЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Владимир Николаевич

**В**сем умным людям хорошо известно, что любой предмет можно использовать в разных целях. Из газеты легко сделать прекрасный кулек или шапку. Часовой отверткой очень удобно ковыряться в самых разных местах. Винтовка может прекрасно заменить дрель, а микроскопами иногда забивают гвозди. Этот список можно было бы продолжать очень долго, но поскольку журнал у нас компьютерный, то остановимся на электронной почте.

**С помощью e-mail можно не только рассылать мегабайты спама, любовные письма и резюме, но и играть (да-да — играть!) в чрезвычайно занимательные игры**

Как ни удивительно будет узнать большинству читателей, — с помощью обычной e-mail можно не толь-

ко рассылать мегабайты спама, любовные письма и резюме, но и играть (да-да — играть!) в чрезвычайно занимательные игры. Наиболее эрудированные читатели в этом месте наверняка вспомнят «шахматы по переписке», и будут абсолютно правы — партия в такие шахматы является самой типичной, широко известной и, наверное, самой древней игрой по почте.

Естественно, что играть в такие шахматы люди начали задолго до появления e-mail, и поскольку почту (а

шашки, го, рэндзю, крестики-нолики и т.д., то такие игры были выделены в отдельный жанр, впоследствии обозначенный аббревиатурой PBM — play-by-mail — игры по почте.

С наступлением 90-х годов этот жанр пережил настоящую революцию. Появление, а затем и широкое распространение электронной почты позволило пересылать ходы, а точнее — маленькие файлы данных, на любые расстояния в течение нескольких минут. Естественно, что возможность с одинаковой легкостью играть с австралийцем и с соседом по улице была очень привлекательной. Кроме того, в компьютерных сетях было гораздо легче найти партнеров, поэтому в течение нескольких лет большая часть PBM-игр превратились в PBEM — play-by-e-mail.

Поскольку при игре по электронной почте вся информация проходила через компьютер, то очень быстро появились специальные про-







граммы, которые сначала просто упрощали процесс написания писем-ходов, а затем стали непосредственно влиять на ход самой игры. Эти программы были не очень нужны в шахматах по переписке, но оказались весьма кстати в играх, в которые одновременно играло несколько человек. Поначалу такие программы были кустарными самоделками, но по мере того, как в РВЕМ вовлеклось все больше людей, качество программирования росло, и в конце концов появилось даже несколько фирм (с минимальным штатом), пытающихся заработать на написании и обеспечении РВЕМ-игр определенные деньги.

**Механика РВЕМ.** Игроки в любую современную РВЕМ-игру должны установить на свои компьютеры программу-клиент, а игровой сервер (один на всех игроков) обычно располагается на каком-нибудь Web-сайте. С помощью программы-клиента игроки рассматривают свой игровой мир и распоряжаются о некоторых действиях в нем — лучше всего это назвать «отдачей приказов». На каждом ходу набор таких приказов по специальному стандарту упаковывается программой-клиентом в особое письмо и отправляется серверу.

Получив письма игроков, программа-сервер на их основе рассчитывает изменения игрового мира, которые происходят в результате отданных приказов, а затем рассылает игрокам результаты этих изменений. Таким образом сервер делает, а точ-

нее — генерирует, очередной ход. Получив с сервера новую картину мира, игроки опять анализируют ее, отдадут новые приказы и снова посылают их серверу. Сервер опять генерирует новый ход, и все повторяется.



Общее количество почтовых игр довольно велико — в настоящий момент самый полный их список, составленный Греггом Линдалом (Greg LindaHl — [www.pbm.com/~lindaHl/pbm\\_list/](http://www.pbm.com/~lindaHl/pbm_list/)), насчитывает 590 штук и продолжает расти. Наибольшая доля в этих шести сотнях принадлежит играм-стратегиям. В общем, это вполне ес-

ка, игроки должны были захватывать так называемые «центры обеспечения» противника. В общем, все как в обычных стратегиях, но с одним отличием — серьезной дипломатией между игроками, сидевшими за одним столом. Благодаря относительной простоте правил игры они легко изменяются, гибко подстраиваясь под конкретную партию, поэтому РВЕМ-вариант «Дипломатии» очень популярен. Всего в настоящий момент в различные партии Diplomacy (за столом и по почте) играют многие тысячи человек, и среди игр по переписке она является абсолютным рекордсменом по числу участников.

Права на Diplomacy уже долгое

## Парни с НТВ так и не поняли, что имеют дело не с обычной стратегией, а РВЕМ!

тественно — те же шахматы (по переписке или нет) являются типичной стратегией, а использование e-mail и компьютеров лишь усиливает некоторые аспекты подобных игр, не меняя их стратегической природы. Скажем, название самой популярной РВЕМ-игры — Diplomacy говорит само за себя.

**«Дипломатия». Игра с историей.** Кстати, Diplomacy была придумана в 50-х годах нашего века Аланом Калхамером (Allan CalHamer). В то время это была настольная игра для семерых человек, играющих на карте Европы начала двадцатого века за сильнейшие страны того времени. Используя сухопутные и морские войс-

ремя принадлежат игрушечному гиганту Hasbro Inc., который даже запретил открытую публикацию полных правил игры. Тем не менее, в Сети хватает свободных страниц и игровых серверов (например — <http://devel.igo.org/DipPouch/>), где можно почитать заметки ветеранов, краткое изложение основных правил и записаться в новую партию. Кстати, Hasbro выпустила нормальную компьютерную версию Diplomacy, которая даже некоторое время входила в общегровой Top100, составляемый на сайте [www.worldcharts.com](http://www.worldcharts.com).

**Stars!** Но самая популярная и, похоже, самая коммерчески успешная РВЕМ-программа — это космическая





стратегия Stars!. Эта игра сделала почти невозможное — она продержалась в общем списке Top100 игр почти 190 недель — без малого четыре года (!), поставив абсолютный рекорд долгожительства в игровом чарте. Stars! вылетела из сотни только тогда, когда ее авторы наконец сподобились написать новую версию своей программы — Stars! Supernova.

Что же такого особенного было в этой игре? Прежде всего, Stars! — походовая космическая стратегия с элементами экономики и дипломатии. Наиболее близкой ей аналогией среди «нормальных» компьютерных игр можно считать Master of Orion. Игровым миром в таких стратегиях является фрагмент космического пространства со множеством звезд, среди которых, в начале игры, случайным образом располагаются «домашние планеты» игроков с некоторым количеством населения и ресурсов. В течение игры участники должны развивать экономику и технологические уровни своих планет, строить корабли, колонизировать другие планеты, торговать и воевать с другими игроками и т.д. — все как в любой другой походовой стратегии,

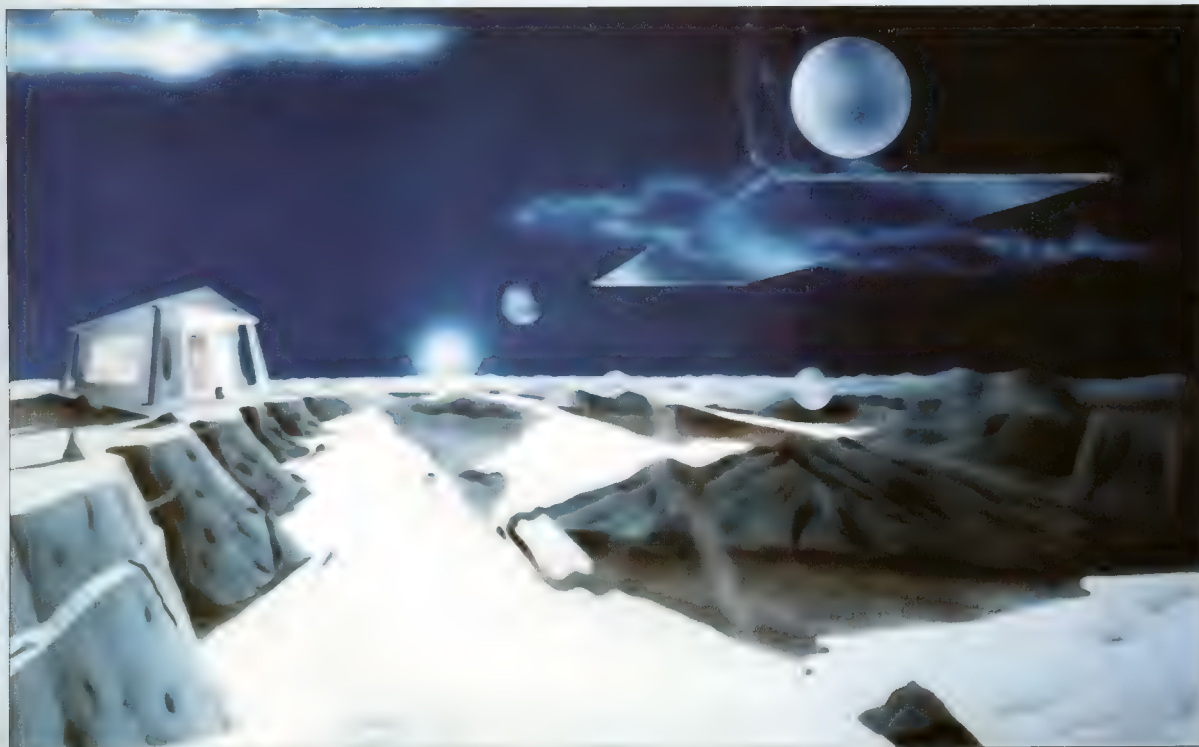
## Остракизм

Игра для людоедов и депутатов  
Государственной Думы

Уникальная игра под названием «Остракизм» находится по адресу [www.ostrakism.da.ru](http://www.ostrakism.da.ru). Ее завязка проста — игроки плывут по морю на Большом Белом Пароходе, который внезапно тонет, и спасшиеся пассажиры оказываются на маленьком острове, где совершенно нечем питаться. Начинается игра. Решив стать людоедами, игроки каждый день голосуют, кого сегодня следует съесть. В процессе игры каждый игрок за один ход может написать письмо каждому участнику, обратиться сразу ко всем островитянам («залезть на пальму») и особым письмом проголосовать — кого съесть сегодня. Несчастный, получивший большинство голосов, — съедается и выбывает из игры. И на этом все — никаких других изысков в «Остракизме» нет. Поскольку число участников с каждым ходом уменьшается, то выигравшими считаются двое оставшихся в живых. К концу партии на острове подбирается очень своеобразная компания опытных людоедов, похожая... наверное, только на парламент (благо правила необычно схожи). Учитывая, что некоторые депутаты Государственной Думы проявляют к Сети большой интерес, это наводит на некоторые размышления.

но с двумя отличиями — скорость игры обычно не превышает одного хода в сутки, а вместе с вами и против вас играет не меньше десятка очень опытных противников-людей, пытающихся уничтожить друг друга в жарких космических сражениях.

**Сводки с фронтов. Искусственный Идиот.** Сами сражения, кстати говоря, выглядят весьма своеобразно. Если быть точным, то в большинстве подобных РВЕМ-стратегий они вообще никак не выглядят. Когда в одной точке пространства оказываются корабли воюющих сторон, то между ними, естественно, происходит бой. Но поскольку вся игра проходит по переписке, то непосредственно влиять на процесс сражения игроки не могут, и корабли сражаются, так сказать, «на автопилоте». Ход и результат такого сражения кораблей-роботов рассчитывается программой-сервером по довольно сложной схеме, учитывающей все характеристики кораблей, а результаты боя рассылаются участникам. Игрокам остается лишь изучать видеозаписи таких битв — своеобразные сводки с фронтов, — рассматривая их как маленькие мультфильмы, зрелищность которых зависит от вкуса и умения программистов. Поскольку Stars! сделаны не энтузиастом-одиночкой, а профессиональным программистом как коммерческий продукт, то с внешним видом у игры все в порядке — он на голову превосходит все клиенты всех других РВЕМ-игр. Кроме того, в отличие от большинства аналогичных РВЕМ-стратегий, игроку в Stars! не обязательны партнеры, поскольку в нее изначально встроен неплохой блок AI (artificial





intellect — искусственный интеллект, или, по версии игроков со стажем, — Искусственный Идиот). Это позволяет играть против компьютера как в нормальных пошаговых стратегиях, и хотя в таком режиме игрок лишается всей дипломатической составляющей, но ему уже не нужно целые сутки ждать письма от сервера со следующим ходом, что весьма полезно для предварительных тренировок.

Благодаря этому блоку AI Stars! не является чистой РВЕМ. Вся игровая конфигурация организована таким образом, чтобы сразу после инсталляции игры за нее можно было сесть и начать играть с компьютером. Из-за этого Stars! легко спутать с обычными пошаговыми стратегиями, чему я однажды был свидетелем. На канале НТВ одно время шла неплохая передача — «От винта», где двое ведущих весьма оригинально рассказывали о компьютерных играх. Однажды им в руки попала Stars!, и они пять минут высмеивали обилие в этой скучной стратегии различных таблиц-отчетов и отсутствие почти всякой анимации. Парни так и не поняли, что имеют дело не с обычной стратегией, а РВЕМ, и красивые мультики о бомбардировке планет после сотни ходов (т.е. — нескольких месяцев игры) никому не нужны, а нужны именно наглядные отчеты по планетам и прочая хорошо организованная статистика. Возможно, некоторые читатели «ДК» тоже ошибались со Stars! аналогичным образом.

Кроме хорошего интерфейса и AI в Stars! еще есть прекрасный пошаговый учебник, наглядно обучающий новичка всем хитростям, возможностям и прочим игровым наворотам. А наворотов необычайно много — по их числу игра обгоняет всех РВЕМ-конкурентов. Похоже, что, с самого начала ориентируясь на коммерцию, авторы Stars! пошли по пути максимального обогащения программы всяческими штучками, стараясь, чтобы, подобно прочим РВЕМ-стратегиям, она не выглядела гадким утенком на фоне не-почтовых фирменных игр.

**Galaxy. Игра на российский вкус.** Но несмотря на все свои достоинства, среди тех приверженцев РВЕМ, что живут на просторах России и бывшего Союза, Stars!, в отличие от остального мира, совсем не пользуется популярностью. Не то чтобы россияне не любили игры по переписке — скорее наоборот. Но наши «мыльные стратеги» играют в другую игру, которую считают куда интереснее Stars!, — они играют в Galaxy.

Первая версия этой игры была написана в 1993 году уже упоминавшимся Расселом Уолесом. В принципе, Galaxy такая же космическая стратегия, как и Stars!, действие которой происходит на фрагменте звездной

## Galaxy

### Аскетическое разнообразие

Несмотря на уже упоминавшийся аскетизм Galaxy, в которой нет всяких торпед с минными полями и звездных авианосцев, в ней можно создавать необычайно разнообразные корабли. Хотя каждое судно рисуется весьма абстрактным силуэтом и имеет всего несколько характеристик, любая из них может меняться в очень широком диапазоне. Благодаря этому за одни и те же средства можно построить, например, один средний корабль со средним двигателем и столь же средними «пушками» и силовым полем, а можно построить корабль вообще без двигателя и силового поля, но с пятнадцатью десятками «стволов» средней мощности. Такая конструкция не сможет летать (нет двигателя), но, висая на орбите, она будет стрелять сто пятьдесят раз там, где корабль с одной пушкой выстрелит один раз. Такой «корабль» в Galaxy принято называть пулеметом. Кроме того, на те же средства можно построить полсотни крошечных кораблей разведчиков вообще без оружия — так называемых «дронов». Или вместо «пулеметов» построить «стволы» (летающие или нет) — корабли с одной или несколькими особыми сильными пушками, незаменимыми для борьбы с «непробивашками» — кораблями со сверхмощной защитой, неуязвимыми для орудий средней мощности.

В Galaxy нет планетных радаров, и когда на чью-либо планету летит флот, то обороняющемуся становится известна лишь общая масса этого флота. В такой ситуации очень важно создание так называемого «системного флота» и хорошая осведомленность об уровне технологий противника. И то и другое требует пристального внимания за вражескими действиями и их анализа. Именно поэтому Galaxy является довольно абстрактной игрой, с весьма условными «оружием» и «ресурсами» — при обилии ненужных мелочей, вроде пяти типов минералов и десяти типов оружия, глубокий анализ был бы слишком сложен, и игра свелась бы к обычной гонке за количество (планет, кораблей, технологий). Здесь можно вспомнить шахматы. У них ведь тоже первоначально фигуры были символами реальных войск, и ходили по весьма запутанным правилам. Но со временем шахматы превратились в абсолютно отвлекенную игру с не очень сложными правилами, из-за чего и стали гораздо интереснее и умнее.

карты. Эти две игры вообще очень похожи друг на друга. Тем не менее, различия у них есть и в некотором роде они кардинальны. В Stars! количество игроков, могущих одновре-



менно играть на одной звездной карте, ограничено 16 человеками. На первый взгляд это более чем достаточно, но в Galaxy вообще нет ограничения числа игроков — все зависит лишь от мощности сервера. В результате на московском сервере, расположенном по адресу [galaxy@pbem.msk.su](mailto:galaxy@pbem.msk.su) в его лучшие времена одновременно проходило до полусотни партий, в каждую из которых играло примерно 40–60 человек. Этот сервер вообще самый большой «гэлакси»-сервер в мире, и когда на нем проходят так называемые юбилейные партии, количество участников становится вовсе умопомрачительным.

В Galaxy одновременно друг против друга играет МНОГО людей. По-настоящему много<sup>1</sup>. В середине обычной партии, когда отсеивается половина случайных и слабых игроков, в игре остается двадцать-тридцать человек, и все они пишут друг другу письма. Надеюсь, читателям уже понятно, что в такой ситуации дипломатия, настолько хитроумная и умелая, насколько у игроков хватает фантазии и ума, может приобрести вес, сравнимый с сильным флотом и индустрией. Например, изучая переписку участников одной из партий, я был свидетелем того, как самый сильный игрок партии, прочитав единственное письмо с предложением мира от одной расы, заподозрил своих союзников в измене, подтолкнув их, тем самым, в самом деле предать его и, в конечном счете, победить. Лично я понял силу дипломатии в самой первой своей игре, когда

<sup>1</sup>Так, например, когда на этом сервере началась 200-я партия, которая совпала с пятилетием самого сервера (самого старого «гэлакси»-сервера в России), количество записавшихся в нее участников составило 581 человек. Все они играли и до сих пор играют на одной карте из 1732 звезд, друг против друга. Когда я пишу эти строки, в игре сделано 63 хода и в живых осталось только 184 игрока.



пытался втереться в доверие к сильнейшему игроку и одновременно переписывался с его противниками, готовя «пятую колонну», способную ослабить его изнутри. К сожалению, тогда я и не предполагал величину дипломатического коварства ветеранов РВЕМ-стратегий, которые могут дать фору любым министрам иностранных дел и обороны вместе взятым.

Многомесячные войны и участие в тайных и явных союзах, вербовка своих среди чужих, притворство двойных, тройных и четверных агентов в рядах противостоящих альянсов, подлые предательства и верность до смерти — все это очень напоминает многие стороны реальной жизни. Именно такой сплав трезвого расчета с предельно живыми эмоциями, которые за долгие месяцы становятся частью жизни, радикально отличает игры по переписке от обычных онлайн-новых стратегий.

**Повстанцы против Империи (Советы против Америки).** Большая популярность Galaxy позволяет организовывать даже международные партии. Одна из таких игр по правилам Galaxy-NG прошла на сервере [galaxy@geek.net](mailto:galaxy@geek.net). Партия называлась Tiger2, в нее записалось более пятидесяти человек, которые с самого начала были разделены на две команды. Одна состояла большей частью из американцев и была названа ими Империей. Наши — жители бывшего Союза, — естественно, тут же назвали себя Повстанцами. Набор игроков шел целый месяц, но к последней неделе в нашей команде было менее 22 человек, число же американцев составило 33 игрока.

Такой численный перевес совершенно не волновал наших галаксиан, хотя игровой сервер был американским и повстанцам предстояло играть по чужим правилам, немного отличавшимся от привычной Galaxy+. Бравые повстанцы задирали в своем мейл-листе носы и грядущую игру были готовы играть и с соотношением 1:2. Несколько суток, предшествующих первому ходу, повстанцы дружно обсуждали карту и планировали, каких противников они будут громить на третьем ходу, а каких на пятом. Царило полнейшее шапкозакидательское настроение.

Из писем в общем листе рассылки, в котором команды могли общаться друг с другом, наши игроки сделали вывод, что американцы не будут атаковать на первых ходах, поэтому повстанцами планировались очень эффектные и рискованные вложения всех сил в атаку и рейды к планетам противника на первых же ходах игры. Позднее был сделан вывод, что часть американских писем в общем листе была сознательной дезинформацией, принесшей прекрасные результаты.

## Мафия

Жанр РВЕМ-игр необычайно разнообразен, и стратегии являются лишь одной его частью. Среди наиболее любопытных представителей русскоязычных РВЕМ-игр стоит упомянуть игру «Мафия» ([www.cheridak.ru/mafia/](http://www.cheridak.ru/mafia/)). Ее сюжет очень прост, а участие в ней не требует никаких программ-клиентов. Действие игры происходит в маленьком городке на юге Сицилии, наполненном обнаглевшими мафиози. Вконец обессилившие граждане объявляют мафии тотальную войну и решают пересажать всех мафиози до единого. В ответ мафиози объявляют всем войну до полного уничтожения. У честных жителей мало шансов на победу, но оказывается, что в городе тайно ведет следствие комиссар Каттани. Начинается маленькая, но очень кроваво-пролитная война, победителям в которой достанется город...

Сама игра начинается после набора нужного количества игроков — 10–15 человек. Перед первым ходом случайным образом определяется — кто будет мафией, а кто честным жителем (один из «честных» — комиссар Каттани). Каждый ход все живые на этот момент игроки могут голосовать, кого посадить в тюрьму. Сажать человека, набравшего максимальное количество голосов. Комиссар Каттани, который каждый ход может узнавать правду о статусе того или иного игрока, выясняет точно, кем является один из граждан (кто именно, Каттани выбирает сам). Одновременно с этим мафия выбирает жертву и убивает ее. Если мафиози пытаются убить разных игроков или выбирают того, кого посадили в тюрьму, то считается, что убийцы промахнулись. После того, как ход сделан, наступает утро. Всем игрокам рассылается утренняя газета. Из нее сразу становится известно, были ли мафиози те игроки, которые на прошлом ходу сели в тюрьму или были убиты, и кто был убит за прошедший день. Игра продолжается до тех пор, пока последнего мафиози не посадят в тюрьму или пока честных жителей станет меньше, чем мафиози. Естественно, во время игры все участники интенсивно переписываются друг с другом.

Иногда игра усложняется введением дополнительных персонажей. Перечислим их. Маньяк, который каждый ход, одновременно с мафией, стреляет одного из игроков. Шериф — аналог маньяка, только играющего за честных жителей. Адвокат — подкуплен мафиози. Каждый ход, как и Каттани, адвокат может узнавать статус одного из игроков. Якудза — отдельный мафиозный клан. Ниндзя — специальный игрок якудзы, абсолютно невидимый для комиссара или адвоката. При попытке узнать его статус видно, что он честный человек. И еще — Реаниматор, который может ночью спасти кого-нибудь от убийства.

**Первый ход. Катастрофа.** Наступил первый ход, когда все что-то дружно строили, а затем наступил второй ход, когда построенное можно было отправить в полет. И когда после этого хода игрокам пришли его результаты, бравые повстанцы увидели, что разгромленными и почти уничтоженными оказались сразу трое их игроков, в числе которых был капитан команды — Slippery, а на полдесятка других летели бомбардировщики, от которых совершенно нечем было защищаться — корабли были заняты бравой кавалерийской атакой.

Первые десять ходов Империя упорно давила по всем фронтам. Игра проходила на квадратной карте, и оказавшиеся в меньшинстве повстанцы были полностью выбиты из юго-восточного угла, а на остальные их территории, сами собой образовавшие что-то вроде «Млечного Пути», разделявшего карту почти по диагонали, наносились умелые удары с целью разрезать этот Путь на куски. Кстати, посередине этого Пути были планеты SHanti — единственной девушки в сугубо мужской компании повстанцев. Поскольку это место было стратегическим, советом и кораблями ей помогали все соседи, часто в ущерб себе.

Стало ясно, что Империя использовала тактику «быстрая атака на удачу», причем ей эта удача сопутствовала гораздо больше, чем нашей команде. Следующие несколько ходов все повстанцы лихорадочно строили оборону, потерявший планеты капитан на уцелевших судах удирал в тылы своей команды, а американцы претворяли в реальность прежние пожелания повстанцев «играть против двукратно превосходящего противника».

Примерно на двенадцатом ходу был понят первый недостаток американцев — они слишком небрежно строили флоты, полагаясь на количество и принцип «построить кучу побольше и кинуть ее порезче». Имя почти двукратный перевес в ресурсах, Империя могла себе это позволить, хотя соотношение потерь иногда доходило до 1:20 в нашу пользу. Тем не менее повстанцы продолжали терять планеты (хотя все реже и с большей кровью), и намечался очень опасный отрыв в технологиях.

**«Вам хана!»** Репортажи из партии проходили в русскоязычных электронных газетах — Battle Paper и Galaxy Times<sup>2</sup>, и хотя все соглаша-

<sup>2</sup> Все номера Galaxy TIMES сохраняются в архиве сервера. Чтобы получить нужный номер Galaxy TIMES, необходимо послать по адресу [galaxy@pbem.msk.su](mailto:galaxy@pbem.msk.su) письмо. Например, письмо со строкой «gt 60, 94, last» (без кавычек) означает заказ 60-го, 94-го и последнего номера газеты. Строка subject в заголовке письма обязательно (!) должна (см. стр. 64)



# ЛЕГЕНДАРНАЯ НАДЕЖНОСТЬ ВАШЕЙ СЕТИ

## Самая лучшая в мире защита электропитания

Поскольку более 45% всех потерь данных и простоев оборудования происходит из-за неполадок электропитания, ваши затраты на приобретение источников бесперебойного питания (ИБП) и фильтров напряжения компании APC окупятся после первого же сбоя в энергоснабжении.

ИБП Back-UPS® обеспечивает постоянное напряжение без искажений и непрерывную батарейную поддержку для процессора и монитора, а также защиту электропитания для внешнего модема, лазерного принтера, факс-аппарата или Zip-дисководов.

Фильтры напряжения для телефонных и сетевых устройств, а также для портативных компьютеров обеспечат безопасность данных и аппаратных средств как в офисе, так и в пути. Поэтому независимо от того, защищаете вы тысячу сетевых или один домашний компьютер, позвоните сегодня же и присоединитесь к 8 миллионам клиентов APC, которым обеспечена уверенность в будущем.



**New:**  
продленная  
гарантия



### Защита электропитания с помощью устройств APC

- Гарантирует лучшее в отрасли время батарейной поддержки (5-40 минут).
- Заменяемые пользователем батареи сократят расходы на обслуживание и повысят отдачу от затрат на приобретение ИБП.
- Программное обеспечение ИБП защитит текущую работу, автоматически выполнив корректное выключение.
- Снизит количество блокировок клавиатуры и поможет обеспечить непрерывную связь с Интернетом.
- K Back-UPS Pro® прилагается программа PowerChute plus, которая автоматически сохранит ваши данные и файлы при возникновении неполадок электропитания.
- Наличие нескольких выходных разъемов позволит подключать периферийные устройства компьютера.

### Лучшая в отрасли защита для:

настольных компьютеров корпорации;  
аппаратных средств малых предприятий;  
торговых терминалов;  
домашних офисов;  
мобильных офисов.

**APC**

ЛЕГЕНДАРНАЯ НАДЕЖНОСТЬ

[www.apcc.ru](http://www.apcc.ru)  
[www.apcc.com](http://www.apcc.com)



ОФИЦИАЛЬНЫЕ ДИСТРИБУТОРЫ И ПРЯМЫЕ ПАРТНЕРЫ В МОСКВЕ				ПРЯМЫЕ СЕРВИСНЫЕ ЦЕНТРЫ		РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ В МОСКВЕ				РЕГИОНАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА			
 тел. 125-1101	 тел. 969-2222	 тел. 267-3038	 тел. 737-6030	 тел. (095) 403-2246	 тел. 234-9682	 тел. 904-1001	 тел. 917-0072	<b>ЕКАТЕРИНБУРГ</b> тел. (3432) 758-183					
 тел. 745-8008	 тел. 705-9202	 тел. 795-0400	 тел. 907-1101	 тел. (095) 733-9636	 тел. 737-8855	 тел. 928-7392	 тел. 723-8130	<b>КИЕВ</b> тел. (044) 295-5292					
 тел. 742-0545	 тел. 745-2999	 тел. (3432) 56-9296	 тел. 742-0000	 тел. 267-4039	 тел. 742-3614	<b>НОВОСИБИРСК</b> тел. (3832) 397-117							
								<b>САНКТ-ПЕТЕРБУРГ</b> тел. (812) 442-2014 тел. (812) 967-6799					

Ф. И. О. \_\_\_\_\_  
Должность \_\_\_\_\_  
Организация \_\_\_\_\_  
Адрес и почтовый индекс \_\_\_\_\_  
Телефон \_\_\_\_\_

Факс \_\_\_\_\_  
E-mail \_\_\_\_\_  
Какое количество компьютеров Вы хотите защитить? \_\_\_\_\_  
Какое количество серверов Вы хотите защитить? \_\_\_\_\_  
Компьютеры каких марок Вы используете?  
☐ SOHO ☐ Корпоративный пользователь ☐ Реселлер

### БЕСПЛАТНАЯ информация о продукции APC

**ДА!** Я заинтересован в получении бесплатной информации.  
**ДА!** Я заинтересован в приобретении UPS.



**КОНКУРС!** Вышлите заполненный купон в московский офис APC по почте или по факсу и **ВЫИГРАЙТЕ ПРИЗ**

APC в Москве: 117419, Россия, Москва, 5-й Донской проезд, д. 21 Б, стр. 10 • Тел.: (095) 929 90 95 • Факс: (095) 929 91 80 • E-mail: [apcrus@apcc.com](mailto:apcrus@apcc.com)  
©2000 American Power Conversion. Все торговые марки являются собственностью их владельцев. Госстандарт России № РОСС IE. ME61. BOO710



лись, что «партия очень интересная», общий настрой был пессимистичным. Один из повстанцев словил для консультации на ICQ-канале масти-того галаксианина со стажем, играющего под именем «Проф. Плейшнер». Профессор в свое время выиграл три партии подряд в лиге Elite (куда допускаются только многократные победители обычных партий), и его советы могли быть весьма полезны. Тем не менее, узнав о соотношении индустрий у повстанцев и Империи — 27 тыс. против 53 тыс. и больших сложностях по организации атак «посуворовски» — быстро и неожиданно (для быстроты у повстанцев не было быстрых двигателей), вывод Плейшнера был однозначен — цитирую: «Вам хана».

Ни шагу назад! Но команда не хотела сдаваться и упорно билась за каждую планету. К двадцатому ходу Империя угробила множество своих флотов при попытках штурма основательно окопавшихся повстанцев (той же SHanti), и уже в течение трех ходов не могла отбить у нашей команды ни одной планеты. Обеспечив надежную оборону, повстанцы начали проводить беспокоящие рейды на имперские колонии и связывать силы противника ложными маневрами, ко-

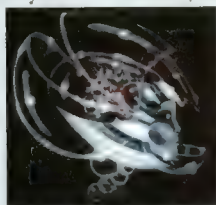


еще один недостаток противников — они тратили по пять ходов на то, что можно было сделать за три.

## Тут вас ждет сплав трезвого расчета с предельно живыми эмоциями, которые за долгие месяцы становятся частью жизни...

которые не требовали превосходства в силах.

Настроение игроков сильно поменялось и, после взятия с полдюжину мелких имперских планет, впервые появилась надежда на победу. Было похоже, что американцы расслабились под впечатлением своего успеха, упорно не хотели просчитывать на симуляторах грядущие бои и в теории построения хороших флотов были на голову ниже наших игроков. Немного спустя наш капитан наткнулся на противников, которые явно спали большую часть игры, и за счет их планет разжился солидным и правильным флотом, а затем были разгромлены несколько сильных игроков из Империи. С 20-го по 30-й ход шли бои практически равных противников, и хотя у Империи был солидный отрыв в индустрии, с каждым ходом он сокращался. Стал очевиден



содержать только два слова: GALAXY PLUS. Официальные оперативные архивы Battle Paper сейчас находятся на: [www.alpine.dp.ua/bpindex.htm](http://www.alpine.dp.ua/bpindex.htm). Свежий номер появляется в [relcom.games.pbem](mailto:relcom.games.pbem), [relcom.games](mailto:relcom.games) и рассылается по персональной подписке. Адрес редакции (для статей и персональной подписки) — [qz@garden.kiev.ua](mailto:qz@garden.kiev.ua)

Перелом. Мы побеждаем! После примерно 30-го хода, когда соотношение производственных мощностей повстанцев составило 90% от имперского, в нашей команде уже не было сомнений в успехе.

Империя еще заметно сопротивлялась, нанося серьезные удары (одним из которых, например, была выбита из игры SHanti), но к 40-му ходу исход партии был уже очевиден и неизбежен. Повоевав для приличия еще немного, имперская команда сдалась, и официально партия была закрыта на 58-м ходу. Новый Tiger3, если и пройдет когда-нибудь, должен будет играть уже на нашем сервере и по нашим правилам.

Новые времена. Думаю, читатели уже поняли, насколько увлекательными могут быть галаксианские партии. Количество их участников постоянно растет и с годами, под наплывом новых людей, игра серьезно меняется, что, впрочем, очень не нравится некоторым ветеранам. Дело в том, что первые галаксиане относились к игре как к увлекательному времяпрепровождению, и само участие в «Гэлакси» было для них гораздо важнее

победы. Между старыми игроками завязывалась самая настоящая дружба, они хорошо знали друг друга и часто встречались в реальной жизни — поодиночке или большими компаниями, на своеобразных «Гэлакси»-слетах (иногда даже всероссийских). Сейчас же новый игрок, вступающий в партию, обычно горит лишь одним желанием — выиграть любой ценой. Количество участников и их текучесть такова, что игроки в одной партии после ее окончания разлетаются по другим играм и практически больше не встречаются. Естественно, что в таких условиях дружба, пусть и виртуальная, возникает редко. Тем не менее, даже в такой атмосфере количество игроков в Galaxy постоянно растет, а уровень их игры (как показал Tiger2) улучшается. Похоже, что у этой почтовой стратегии впереди весьма светлое будущее.

*P.S. Автор выражает искреннюю благодарность Виталию Прикладовскому (Ossa), Юрию Корнюхиному (Keepers), Александру Позднякову (Slippery) и Андрею Жирному (Butchers), без чьей помощи этот материал никогда бы не появился. Некоторым читателям могут быть полезны следующие ссылки:*  
**relcom.games.pbem** — конференция «Релкома» по PBEM-играм. <http://galaxy.game.ru> — официальная страница Антона Круглова, гейм-мастера [galaxy@pbem.msk.su](mailto:galaxy@pbem.msk.su), для получения помощи нужно послать на этот e-mail письмо с subj: GALAXY PLUS и словом HELP в первой строке. См также: [www.pbem.com](http://www.pbem.com) и [www.pbm.com](http://www.pbm.com).





## ОБЗОР CD-ROM

Властелин колец

LEGO Chess

Reward InterN@tive

Репин

Водка

TeachPro



# ВЛАСТЕЛИН КОЛЕС



*Волшебство и колдовство —  
разные вещи*







Произведения Джона Рональда Руэла Толкиена (или Толкина) пользуются в мире не меньшей популярностью, признанием и почитанием, чем пользовались книги Стругацких в Советском Союзе. Они никого не оставляют равнодушным, по поводу чего сам автор шутил:

«The Lord of the Rings»  
Is one of those things:  
If you love them you do,  
If you don't then you boo!

«Властелин Колец» —  
из таких штук,  
что если уж вы их любите, так любите,  
а нет — так и на дух не переносите!

И в современной России поклонников Толкиена не счесть, они весьма активны, организованны и даже являются предметом оживленных дискуссий. Поэтому русский компакт-диск, посвященный творчеству Профессора (так уважительно именуют своего кумира толкиенисты), не мог не появиться; более того, удивительно, что он появился так поздно<sup>1</sup>.



На обложке диска его содержание анонсировано следующим образом:

- Все крупные произведения Дж.Р.Р. Толкина
- Параллельный русский и английский текст
- Новый абсолютно идентичный перевод
- Автор читает роман «Властелин Колец». 3-часовая запись
- 4 игры в стиле «Фэнтези»
- Совершенная система поиска по тексту. Возможность его экспорта и печати
- Много иллюстративного материала (рисунки и отрывки из мультфильмов)
- Подстрочный перевод любого английского слова при наведении на него мыши
- В разделе «Эльфятник» тексты и видеофрагменты, посвященные Фестивалю «Хоббитских игр» 96»

Сравнение реального содержимого диска с объявленным заставляет вспомнить фельетон Ильфа и Петрова «Так принято». Речь там идет о цирковых традициях:

«С сумерками зажигаются у входа электрические лампы, освещая огромный плакат. Здесь нарисован бледный красавец с черными усиками, который держит в вывернутой руке бич. Чудные лошади с русалочими гривами пляшут перед ним на задних ногах. Это называется «Табло 30 лошадей».

Когда лошадиное табло под звуки туша предстает перед зрителем, все знающие счет могут засвидетельствовать, что лошадей всего лишь восемь.

Однако тут нет никакого жульничества. Просто так принято. На афише пишется тридцать, а на арену выводится восемь. И если появились бы внезапно все тридцать лошадей, то это было бы прямым нарушением традиций.

По этой же цирковой арифметике сорок пожилых львов называются: «100 львов 100», а пятнадцать крокодилов именуются: «60 нильских крокодилов, кайманов и аллигаторов».

Сколько же крокодилов и аллигаторов на диске реально?

Начну с претензий в адрес программистов. Я попробовал запустить диск под Windows 95 на своем ноутбуке, лишь чуть-чуть превосходящем минимальные системные требования, указанные на обложке диска, и сразу наткнулся на «так принято»: программа отказалась работать без Internet Explorer'a 4-й версии или выше. Напомню, что к Windows 95 прилагается IE 3.0, а «четверка» вошла лишь в состав Windows 98 — операционной системы, использовать которую в столь слабой кон-

<sup>1</sup> Справедливости ради надо сказать, что CD-ROM для русских толкиенистов появились сразу же, как только стали доступны записываемые компакт-диски. Однако они создавались — и создаются — энтузиастами и потому чаще всего представляют собой сборники файлов (текстов, картинок, аудио- и видеозаписей), не имеющих удобной оболочки и не связанных единым замыслом. И главное, распространяются они среди «своих», в магазинах и на лотках вы их не увидите.

фигурации машины весьма некомфортно. Раздобыв, с некоторым напряжением, отдельный IE4 и установив его, я смог запустить «Толкина», но за это пришлось дорого заплатить: система стала тормозить настолько сильно, что после тестирования диска пришлось вернуть на место «троечку». Таким образом, реально под Windows 95 программа неадаптирована (учитывая, что работа с ней, по требованиям жанра, должна быть в удовольствие). Кроме того, она ведет себя слишком агрессивно, перехватывая нажатия «горячих клавиш», зарезервированных за другими программами — например, за переключением раскладок клавиатуры.

Самое обидное, что демо-версия диска, опубликованная весной прошлого года в приложении к одному из компьютерных журналов, прекрасно работала безо всех этих капризов — не требуя установки и четвертого «Эксплорера», и тексты показывала, и вслух читала, и мультики крутила, и в игрушки играла, и другим программам жить не мешала.

Ладно. Запускаем программную оболочку диска и попадаем на очень красивую стартовую картинку, откуда, как у сказочного витязя, у нас три пути: либо в «Произведения», либо в «Эльфятник», либо в раздел «Для детей».



Главный раздел — конечно же, «Произведения». В нем представлены наиболее популярные сочинения Толкиена: повесть «Хоббит» и роман «Властелин Колец», объединенные общими героями и миром, в котором происходит действие — Средиземье.

Я бы все-таки не решился назвать этот комплект «всеми крупными произведениями Толкиена», поскольку существует, как минимум, еще «Сильмариллион» — мифология Средиземья, по объему не уступающая «Хоббиту», и, как мне кажется, необходимая для полноценного восприятия глубины и реалистичности (да-да, именно реалистичности, хотя речь идет о

## Тед из Средиземья

У Средиземья три великих художника: Алан Ли, Джон Хоу и Тед Нэсмит. Первые два сейчас сильно заняты — они занимаются концепт-дизайном фильма «Властелин Колец», снимаемого в Новой Зеландии, — так что мы познакомимся с третьим, канадцем Нэсмитом. (Собрание его работ в Сети см. по адресу [www.tolkienonline.com/gallery](http://www.tolkienonline.com/gallery).)

Тед родился в 1956 году там же, где проводит всю свою жизнь — в пригороде Торонто. В возрасте 14 лет ему в руки попала книжка «Властелин Колец», и он понял, что настоящий его дом — Средиземье. С тех пор он последовательно переводит мир Толкиена на язык зримых образов, выдерживая при этом удивительную последовательность в стиле и духе своих работ. Теду повезло: некоторые самые ранние его произведения были показаны самому Дж.Р.Р. (в виде фотокопий), и тот благословил молодого художника, чем вызвал небывалый прилив энтузиазма со стороны последнего. Напряженно проработав много месяцев, Тед создал новый цикл работ и подарил его издательству «Атленд Анвин», издавшему классические книги Профессора. Иллюстрации были включены издательством в толкиеновские настенные календари. Надо сказать, что в толкиенистской культуре календари играют не последнюю роль. Ежегодно на радость поклонникам J.R.R. издаются несколько новых календарей — с новыми, естественно, иллюстрациями. Тед Нэсмит — один из самых записных «календарщиков», на его счету с 1987 по 2000 год шесть таких альбомов. Но календари что! Нэсмита может похвалиться тем, что его работами украшают коллекционные тарелки знаменитого веджвудского фарфора. Кстати, тарелки, так же как фарфоровые фигурки Фродо и Гэндальфа, можно заказать на сайте <http://www.danburymint.co.uk/>. 31 фунт штука. В свободное от хобби время Нэсмита содержит жену Донну и троих детей разными подработками, среди которых техническое рисование автомобилей и архитектурных сооружений. Тщательность изображения деталей, требуемая при исполнении таких заказов, наложила свой отпечаток и на иллюстрации Теда к Толкиену: его здания и ландшафты отличаются просто сверхъестественным качеством проработки. Количество деталей на картинах Нэсмита таково, что их можно разглядывать часами — и все время находить новые и новые. Вот парочка историй, в которых обыгрывается стиль художника. Две наиболее известные работы Нэсмита — «Ривенделл» и «Неожиданный утренний визит» — по композиции весьма похожи на две акварели, принадлежащие кисти самого Толкиена. Так вот, эти акварели выглядят как рисунки, сделанные по «фотографиям» Нэсмита. Рассказывают, что некоторые из оригиналов ранних работ Теда были проданы на аукционе в Оксфорде в 1992 году за 7000 долларов. Покупатель был поражен их маленькими размерами, хотя вынужден был признать, что все детали, вплоть до самых мелких, на месте. Впрочем, несмотря на все разговоры об изобилии фотографичности нэсмитовских иллюстраций, они полны того очарования, без которого не может быть великого художника очарованной страны Средиземья. Смотрите сами.

Владимир Свиридов





сказочной фантастике!) созданного Профессором мира. Кроме того, можно назвать еще 12-томную «Историю Средиземья», систематический перевод которой на русский сейчас идет полным ходом, «Неоконченные сказания», невероятно интересные «Письма Дж. Р. Р. Толкиена». Ну да ладно, создатели диска вправе сами определять его состав, а что касается декларации на обложке... так принято!

Особую ценность разделу придает то, что тексты произведений даются параллельно на английском и русском языках<sup>2</sup>. До появления этого диска «Хоббит» и «Властелин Колец» в оригинале можно было почитать либо купив бумажные книги,



довольно дорогие<sup>3</sup> и зачастую недоступные жителям российской провинции, либо найдя в Интернете файл со сканированным текстом и полным комплектом ошибок распознавания.

Диск же «Толкин. Властелин колец» предоставляет уникальную возможность *получить удовольствие* от чтения подлинников, даже если ваш английский далек от совершенства. Здесь счастливо совпали три обстоятельства: во-первых, замечательный язык Толкиена, ясный и достигающий чрезвычайной выразительности предельно простыми средствами; во-вторых, онлайн-словарь, ненавязчиво показывающий внизу страницы перевод слова<sup>4</sup>, на которое наведен курсор мышки; в-третьих, бегущий тут же рядом русский текст, в который можно подсмотреть в случае затруднений. Здесь же отмечу красивое оформление страницы под слегка пожелтевший старый пергамент — с такого листа читать особенно приятно.

Знакомство с Толкиеном в оригинале особенно актуально, поскольку существует нерешенная (а может, и нерешаемая) проблема его перевода на русский язык. К настоящему времени, например, издано уже шесть русских версий «Властелина

<sup>2</sup> Если одна из языковых версий кажется лишней, ее легко отключить, щелкнув по квадратику над текстом другой версии.

<sup>3</sup> Поскольку импортные.

<sup>4</sup> Правда, не любого, как утверждается на обложке диска, но все-таки подавляющего большинства.

## Сколько же крокодилов и аллигаторов на диске реально?

колец», выполненных профессиональными переводчиками, и ни одна из них не является безупречной. Наиболее точным, почти академическим, считается перевод Каменкович и Каррика — достаточно сказать, что он включает более трехсот страниц лингвистических и, так сказать, стратоведческих комментариев. Пальму первенства по художественным достоинствам русского текста держит перевод Кистяковского и Муравьева, самый популярный среди толкиенистов-любителей, но отвергаемый толкиенистами-лингвистами<sup>5</sup> из-за некоторых вольностей. С «Хоббитом» имеет место аналогичная проблема.

Создатели диска «Толкин. Властелин колец» решили не использовать ни один из существующих переводов, а взяли новые<sup>6</sup>. В этом анонс на обложке диска не обманывает. Но вот насчет их «абсолютной идентичности» — это, извините, художественный свист из разряда «так принято».

Во-первых, «абсолютно идентичных» переводов просто не существуют в природе.

Во-вторых, имея перед глазами параллельные тексты, не представляет особого труда в представленных переводах найти неточности и даже ошибки, искажающие смысл<sup>7</sup>.

В-третьих, в этих переводах есть и содержательные ошибки, для избежания которых надо быть знакомым со всем

<sup>5</sup> Они даже ввели в употребление термин «кистямурщина».

<sup>6</sup> Авторы — А. Грузберг и Е. Александрова.

<sup>7</sup> За базар отвечаю и готов привести примеры.

Вот пример: фраза из «Битвы на Пеленнорской равнине» But the white fury of Northmen burned the hotter, and more skilled were their knighthood with long spears and bitter — переведена как: «Но, хотя раскаленная добела ярость северянина пылала жарче, рыцари короля оказались искуснее во владении длинными копьями и беспощаднее». Скажите, можно догадаться, что северянин и король — одно и то же лицо? Не говоря уже о том, что в исходной фразе ни «северянина», ни «короля» просто нет. И рыцари северян у Толкиена искуснее не во владении длинными копьями, а вообще искуснее, а длинные копья у них просто есть, в отличие от их противников. Если же выглянуть за пределы фразы, выясняется, что white fury — это не просто «раскаленная добела ярость», это противопоставление red wrath, охватившему вождя врагов — противопоставление, очевидное в оригинале, но никак не отраженное в переводе.







контекстом толкиеновского наследия. Например, Гэндальфа в них именуют колдуном. Между тем сам Толкиен неоднократно и резко проводил различие между колдовством и волшебством. Волшебство, в его понимании, — это умение создать такую атмосферу, такую ауру, в которой добрые дела свершаются легче, а злу труднее найти свои ходы. А для этого создателю волшебства необходима прежде всего соответствующая моральная позиция, искренняя и активная. Колдовство же — это нечто технологическое, сказочный эквивалент достижений машинной цивилизации. Кто бы ты ни был, если ты знаешь нужный ритуал, формулу или заклинание, то вызываемое ими чудо свершится. Точно так же револьвер стреляет при нажатии на курок вне зависимости от моральных качеств нажимающего. Поэтому герои Толкиена, выступающие на стороне добра, в том числе и Гэндальф, почти не практикуют колдовства, и поэтому же wizard Gandalf переводить как «волшебник Гэндальф» можно, а вот как «колдун Гэндальф» — не стоит.

Наконец, в-четвертых, русский язык переводов на диске кое-где трудно назвать великим и могучим. «Услышав этот свист, хоббит едва не выскочил из кожи»... Впрочем, этот упрек можно адресовать большинству переводчиков Толкиена.

В общем и целом можно сказать, что переводы, используемые на диске, все же не являются ни самыми точными, ни самыми художественными из существующих, хотя достаточно добросовестны и годны к употреблению.

Для тех, кто изучает творчество Профессора серьезно, очень полезной является функция поиска, позволяющая найти абзацы с заданной последовательностью символов как в английском, так и в русском тексте «Хоббита» и «Властелина колец». При этом даже выдается небольшая статистика: сколько раз искомое слово встречается в каждой главе. В отдельном окне появляется список абзацев, содержащих предмет поиска; если навести мышью на этот список, то текст в основном окне автоматически прокручивается до указываемого абзаца. А вот насчет экспорта и печати, анонсированных на обложке диска, я не понял. Мне не удалось даже скопировать кусок текста в буфер; тем более господин не умудрил (а за отсутствием у программы Help'a можно рассчитывать только на сего почтенного джентльмена), каким образом произвольный фрагмент можно распечатать.

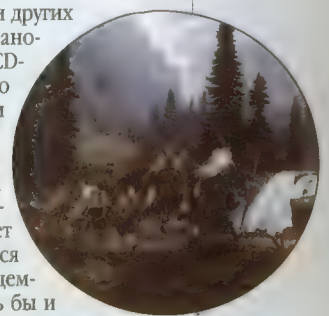


Какой же современный CD-ROM без мультимедийности! И «Толкин» тут не исключение. Во-первых, тексты произведений иллюстрированы рисунками самого Профессора, свидетельствующими о его незаурядном таланте как художника, и кадрами из серии полнометражных мультфильмов по мотивам толкиеновской эпопеи. Некоторые кадры можно «оживить», запустив короткий видеофрагмент. Правда, для этого надо догадаться нажать на стилизованный глаз рядом с картинкой. Догадаться же трудно, потому что, во-первых, когда включен двуязычный режим просмотра (а он включен по умолчанию), «глаза» почти полностью закрыты текстом, а во-вторых, система помощи на диске, как уже сказано, отсутствует начисто. Легче сообразить, что значок в виде заостренного эльфийского уха против абзаца вызывает фрагмент аудиозаписи, в котором сам Толкиен читает этот и несколько следующих абзацев. К сожалению, такие значки немногочисленны, поскольку общая продолжительность имеющихся на диске аудиофрагментов составляет около полутора часов — против анонсированных трех.

Причина такой усадки и утруски, как и других потерь, о которых речь будет дальше, становится ясной при просмотре содержимого CD-ROM, скажем, в «Проводнике»: элементарно не хватило места. Диск забит под завязку, и почти половину его объема занимают файлы с записью видео. Есть очевидные признаки того, что для освобождения места под «кино» безжалостно выбрасывались и аудиозаписи, и игры. Мне кажется, это просчет режиссера проекта. Если бы он не увлекся видеофрагментами, которые играют, в общем-то, вторичную роль, на диске поместилась бы и приличная галерея иллюстраций к произведениям Толкиена, и все аудиозаписи, и игры, и «Сильмариллион», и другие произведения.



В произведениях Толкиена герои все время в пути. Среди писательских бумаг — карты Средиземья, которые делают его географию конкретной и точной, а также листки с расчетами







возможной скорости передвижения героев в данных обстоятельствах и в данном физическом и моральном состоянии.

Поэтому неоценимым подспорьем для читателя является электронная карта Средиземья, интегрированная в раздел «Произведения». Особенно удобно работать с ней, читая «Хоббита»: при обращении к повести появляется карта, а сбоку — оглавление книги. При наведении мышки на название главы визир на карте тут же перемещается на тот район, где происходят описываемые в главе события. Для «Властелина колец» эта замечательная идея почему-то не реализована. Может быть, дело объясняется следующим курьезным обстоятельством.

**Мир, созданный Толкиеном  
в его произведениях, —  
Средиземье —  
чрезвычайно реалистичен,  
глубок и многогранен**

Карта Средиземья на данном диске сделана по образу и подобию известной freeware-программы LoTRmap голландс-

кого толкиениста Ивана Моувена<sup>8</sup>. В свое время мы с сыном сочинили для LoTRmap пакет русификации, позволяющий отыскивать на карте объекты по их русским названиям, и отослали автору программы, который разместил пакет на своем сайте. Просматривая диск «Толкин. Властелин колец», я с удовольствием обнаружил, что карта Средиземья там использует наш перечень топонимов! Мы с Алексеем никоим образом не считаем себя

ущемленными в смысле авторских прав — мы делали работу для всех, и если создатели диска помогают распространить ее шире, исполать. Юмор, однако, заключается в том, что мы опирались на переводы Рахмановой и Муравьева, о чем честно и ясно написали в readme к пакету. В переводах же, использованных на диске, многие названия переданы по-иному и потому на карте с нашей русификацией не могут быть найдены. Подработать же карту под использованные переводы создателям диска было, видимо, недосуг.



Недоумение, которое трудно назвать легким, вызывает раздел «Для детей». Все его содержание сводится к трем простеньким игрушкам: 1) головоломка-пазл; 2) вариация на тему Lines и 3) раскраска. Почему все это названо «4 игры в стиле «Фэнтези»», объяснить нечем, кроме цирковых традиций, так же как и то, какое отношение все это имеет к Толкиену<sup>9</sup>. Конечно, можно представить себе дальний педагогический расчет: мол, дитятко будет играть в Lines — глядишь, и в другие разделы заглянет, поинтересуется. Однако, как человеку, испорченному прикладной мэрфологией<sup>10</sup>, мне в столь дальний прицел не



<sup>8</sup> Мы со Свиридовым-младшим описывали ее в статье «Толкиен из Интернета» — «Домашний компьютер», январь 1999 г.

<sup>9</sup> Если не считать того, что большинство картинок, предлагаемых для раскраски, представляют собой простенькие рисунки-иллюстрации к толкиеновским сюжетам.

<sup>10</sup> Мэрфология — это фольклор технарей, выросший из обыгрывания «закона Мэрфи»: если какая-нибудь неприятность может случиться, она случается. В настоящее время известно несколько сотен мэрфологических принципов. Например, «комментарий Каллагана»: Мэрфи был оптимистом.



очень верится<sup>11</sup>. Забавно, что в демо-версии диска было еще три выхода из «Детской», причем один из них вел действительно к игре в стиле «Фэнтези» — «Поиск клада»<sup>12</sup>. В окончательной версии они ликвидированы, но картинки, на которые надо кликнуть, чтобы попасть туда, остались. Обидно, да? посреди



нарисованной хоббитчей комнаты лежит красивущая красная книга с завлекательным названием «Загадки», по которой так и хочется кликнуть мышкой... словом, художник молодец. Ну и кликайте себе хоть до упаду: в демо-версии при этом у книги изменялся цвет, а в окончательном варианте реакции вообще никакой.



Мир, созданный Толкиеном в его произведениях, — Средиземье — чрезвычайно реалистичен, глубок и многогранен. Столь же богатой и многогранной оказалась культура, созданная почитателями писателя. Она настолько богата, что в ее рамках возникли субкультуры и даже контркультуры. Раздел «Эльфятник» посвящен как раз представлению некоторых субкультур толкиенизма. В нем представлены, во-первых, три литературных произведения:

● «Звирьмарилион» Алексея Свиридова<sup>13</sup> — довольно остроумная пародия на «Сильмарилион». С учетом этого еще более странно, что само пародируемое произведение на диске отсутствует.

● «Умбарский гамбит» Кирилла Еськова — нечто среднее между политическим детективом и «Трудно быть богом» Стругацких. К Толкиену имеет отношение лишь постольку, поскольку местом действия обозначен один из уголков Средиземья, провинция Умбар.

● «Путешествие хоббита» А. Щербака-Жукова — сценарий пьесы для кукольного театра по мотивам толкиеновского «Хоббита». Если человек прочел самого «Хоббита», вряд ли ему это будет интересно, разве что этот человек — режиссер или владелец театра (скажем, доктор кукольных наук Карабас-Барабас).

<sup>11</sup> Бритва Хеллона, знаете ли: не следует искать злого умысла в том, что вполне объяснимо бестолковщиной.

<sup>12</sup> На самом деле это, конечно, был «Сапер», только в новых декорациях.

<sup>13</sup> К которому ни автор рецензии, ни его сын не имеют никакого отношения.

Кроме того, в «Эльфячнике» сказано буквально несколько слов о ролевых играх. Насколько я знаю новейшую историю, начало популярности ролевых игр в нашей стране совпало с появлением в ней первых толкиенистов, и первые игры проводились по толкиеновским сюжетам. Сейчас используются сюжеты самые разнообразные, и не только по произведениям фэнтези, но движение ролевиков продолжает тесно ассоциироваться с именем Толкиена и с толкиенистами — загляните хотя бы на главный толкиеновский сайт России, «Арду-на-Куличках» (<http://kulichki.rambler.ru/tolkien/index.html>). Краткость словесной информации на сей предмет в «Эльфячнике» с избытком искупают четыре продолжительных видеофрагмента о ролевой игре «Хоббитские игры 96», тянущие в общей сложности на 180 мегабайт. Посмотреть их любопытно, особенно первый раз; мне лично было приятно увидеть некоторые знакомые лица; однако, опять-таки, если бы режиссером диска был я, то ограничился бы существенно меньшим объемом «кино», больше рассказал бы об играх словами, а освободившееся на диске место употребил бы с пользой.



Готовя эту рецензию, я собрал мнения нескольких толкиенистов относительно демо-версии и окончательного варианта диска; все мнения более или менее полно здесь отражены (но ответственность за все сказанное, конечно, лежит на мне). Но вот что интересно: даже наиболее критически настроенные участники опроса высказывались в том духе, что сам факт выхода электронного издания, посвященного Джону Рональду Руэлду Толкиену, следует приветствовать, а команда создателей, выполнившая большую работу пионерского характера, заслуживает добрых слов — художники особенно. От себя добавлю, что несмотря на все недостатки, достоинства диска с лихвой оправдывают его скромную цену. Рекомендую всем, а уже состоявшимся любителям Толкиена — особенно.

Владимир Свиридов  
sclim@freemail.ru

### Толкин. Властелин колец

Издатель: Международный центр фантастики

Издательский дом «Домашний компьютер»

Сайт: [www.iddk.ru](http://www.iddk.ru)

Цена: менее 100



# LEGO Chess

## легконравные шахматы

serk@mail.ru



Сергей Коновалов

**М**инувшим жарким летом в Барселоне проходил Конгресс математиков Европы. И во многих выступлениях на секции истории и преподавания математики упоминались компьютерные игры: анализировалась (и признавалась!) их роль в формировании логического мышления ребенка — та роль, которой раньше почти монополично владела школьная геометрия.

Так что теперь у наших читателей-родителей есть повод призадуматься: может быть, такие игры не только хронофаги, но и «условно-полезные» (вспомните, что среди грибов к условно-съедобным иногда относят даже белые и опят!).

Но и в ряду самых современных игр с роскошной графикой и искусным AI скромные шахматы сохранили свое почетное место. В шахматы, как и в геометрию, нет «царской дороги» (по преданию, так Евклид ответил на просьбу очередного Птолемея изложить ему гео-

метрию вкратце) — чтобы не просто двигать фигуры, а уметь создавать и осуществлять хитроумные стратегические планы, наслаждаться красотой неожиданных тактических комбинаций, придется поработать.

Опять сравним шахматы с матема-

**Даже за простыми  
перемещениями  
фигур по доске  
наблюдать интересно,  
а при взятии фигуры  
запускается  
мультфильм!**

тикой: большинство из нас первые представления об арифметике получило из задач о яблоках, а вовсе не в виде сформулированных правил вроде дистрибутивного закона :). Так вот, создатели диска «Шахматы LEGO» (название изданного компанией «Новый Диск» перевода на русский язык диска LEGO Chess, выпущенного в 1998 году) ре-

шили в роли «яблока» использовать фигурки и конструкции из двух популярных наборов LEGO: «Дикий Запад» (ковбои и индейцы) и «Пираты».

Для знакомых с этими моделями, но не умеющих играть в шахматы детей 6–10 лет изучение игры превращается в веселое путешествие по сказочной стране, населенной узнаваемыми и добродушными персонажами.

Общее впечатление от диска — замечательный подарок для малышей, у которых есть компьютер с 3D-ускорителем. А теперь ознакомимся с основными возможностями программы.

### Играем

После запуска программы и регистрации в книге гостей Короля шахматного дворца вы попадаете в тронный зал — так выглядит здесь главное меню. Резвая мышь быстро определит и запомнит кнопочную роль каждого предмета в этом зале: настройка, выход на шахматную доску-арену для игры, зал знаний — это библиотека шахматной мудрости, альбом с наклейками — там хранятся ваши призы и награды, сюжетная игра, сетевая игра, загрузка игры из архивного шкафа.

Начиная партию, вы можете выбрать уровень игры компьютерного соперника, а также одну из трех тем для оформления шахматной доски: «Пираты», «Дикий Запад» или традиционный комплект фигур, который носит имя Стаунтона (ради встречи с этим английским мастером американец Морфи когда-то пересек Атлантический океан, но Стаунтон работал над многотомными комментариями к Шекспиру и от матча уклонился...). Игровой движок для LEGO Chess создан компанией Oxford Softworks, известной своей программой гроссмейстерского класса Chess System Tal II, так что при желании можно выбрать партнером как электронного «чайника», так и сильного игрока.

И вот, «...сели. Фишки все заранее стоят». В «пиратском» комплекте фигур выделяются кони — здесь это джентльмены удачи, которые на поводках держат специально обученных крокодилов. Доска крутится-вертится во всех направлениях, а если трехмерная красота надоест, то можно перейти и к привычной двумерной.

Даже за простыми перемещениями





## legochess

фигур по доске наблюдать очень интересно, ну а при каждом взятии фигуры запускается соответствующий мультфильм! Причем, в отличие от других «живых» шахматных программ (Battle Chess, Combat Chess), вы не увидите кровавых сражений с предсмертными хрипами и стонами, — здесь для победы в поединке достаточно, чтобы противник как-нибудь «чебурахнулся». Посмотрите, как незадачливый «чингачук» (пешка-индеец) улетывает от брошенного им же томагавка, который превратился в бумеранг и пустился в погоню за своим хозяином!

Конечно, со временем «мультки» надоедают, но их всегда можно отключить и сосредоточиться на самой игре.



## Учимся

В зале знаний королевского дворца лежат три толстых фолианта: «Основные правила», «Дополнительные правила» и «Тактика, трюки и секреты». Каждый учебник состоит из множества уроков, в которых словоохотливый Король шахматной страны последовательно ознакомит вас и с азами, и с тонкостями игры.

Возможно, создатели диска избрали девизом для этого раздела слова Александра Алехина: «Посредством шахмат я воспитал свой характер», поскольку даже заглянуть в последние книги нельзя, если не пройдены все уроки в предыду-

щих! Такой принцип вызывает уважение, но для тех, кто уже знает правила игры и хотел бы заняться изучением «секретов», эта структура неудобна. К тому же нельзя быстро пролистать уроки, так как в них много упражнений, которые тоже нельзя перепрыгивать...

Весь учебный материал дается в виде лекций Шахматного Короля, так что даже малыши, не умеющие читать, смогут приобщиться к шахматной мудрости. Перевод на русский язык сделан аккуратно, что встречается не так уж часто. Александр Котов, голосом которого говорит Король, общается с учениками в манере «Здравствуй, дружок!» — совсем как в старых детских радиопередачах. Вот одна из формулировок Ко-

роля-наставника: «Пешки нападают из-за угла, и бьют наискосок».

## Испытания на разных компьютерах

3D-ускоритель в начале рецензии упомянут не случайно. Заявленные системные требования слишком оптимистичны: на машине Pentium-166/32 Мбайт ОЗУ/Windows 95 OSR2 с видеокартой без 3D-ускорителя пришлось устанавливать разрешение 320x200 (подобные нестандартные разрешения позволяет выбирать драйвер в программе) — иначе у процессора не хватало сил для того, чтобы сдвинуть с места трехмерную пешку. К тому же для просмотра анимации программа установки потребовала инсталляции Indeo 5, а в «нагрузку» предложила и Internet Explorer 3 — при имеющемся IE 5.

Зато на компьютере Pentium II-400/64 Мбайт ОЗУ/Windows 98 не было никаких проблем, так что советуем до покупки диска внимательно посмотреть на свойства вашего компьютера.



## 1С:Репетитор. Сборник

1С  
Сборник «1С.Репетитор» состоит из четырех CD-ROM с

учебными комплексами по русскому языку, физике, химии и биологии. Программы сборника содержат подробное изложение всего теоретического материала по каждому предмету: 3 800 страниц текста формата А4, 1 400 иллюстраций, 400 компьютерных анимаций и видеофрагментов, 70 интерактивных физических моделей, 2 000 тестов, задач и языковых практикумов, биографии ученых, словари терминов, а также многое другое.

Все программы сборника сертифицированы Министерством образования России.

Язык: русский.

Рекомендуемая цена: \$9.6.

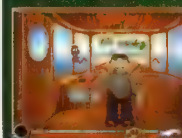


## Одиссея

1С  
Это увлекательное историческое приключение создано по мотивам шедевра древнегреческой литературы — «Одиссеи» Гомера.

Игра выполнена в стиле adventure от третьего лица с элементами action. Полномасштабная эпопея даст вам возможность встретиться с мифологическими героями: одноглазыми великанами Циклопами, волшебницей Цирцеей, змееволосой Медузой Горгоной или морским владыкой Посейдоном. Воссозданная древняя архитектура храмов и простых жилищ предоставит возможность погрузиться в историческую среду. Игра выпущена на двух CD.

Язык: русский. Рекомендуемая цена: jewel — \$4.8; коробка — \$21.



## Путешествие по морям и океанам

Руссобит-М

Новый диск из се-

рии «Учись играя». Известный путешественник Боб снова приглашает в экспедицию — на этот раз по морям и океанам нашей планеты. Во время долгого плавания Боб расскажет об океанах Земли и обитателях их глубин, о том, как образуются острова... и много других историй. Рассказы сопровождаются красочной графикой, анимацией и чередуются с интересными играми. Вас ожидают невероятные приключения. Игроку придется вывести корабль из порта, собрать клады со дна моря, поймать рыбу. Эта увлекательная обучающая игра поможет ребенку больше узнать о нашей планете и весело провести время.

Язык: русский.

Розничная цена: jewel — \$2.5, коробка — \$10.



# Идеальный британский

Мария Петровна

**Б**олее обширной и добротной программы, в которой были бы собраны современные наработки в изучении иностранных языков (в частности, английского), мне еще не встречалось. Программа называется «Reward InterN@tive. Полный курс английского языка». До недавних пор этот всемирно известный оксфордский курс английского языка выпускался только в виде рос-

сыпи книжек и пособий с аудио- и видеокассетами: попытка обучить языку без живого преподавателя. Но в наши дни роль репетитора решительно взял на себя компьютер, принеся этим не только удобство, но и экономию.

Добротный английский продукт Reward адаптирован для многих языков. В разных странах им уже пользуется немало людей. В Россию эту программу принесла известная компания «Новый Диск». Впрочем, на первый взгляд, на дисках нет ни слова по-русски, перевод заданий к упражнениям

скрыт (но включается при желании в каждом случае отдельно). Правда, русский язык появляется, стоит пошевелить мышкой: небольшой англо-русский словарь и автоматический перевод разучиваемых слов оживают при подведении к ним курсора.

Программа начинена таким количеством картинок, упражнений, текстов, видео, приложений, вспомогательных средств и инструментов, что уместить ее удалось только на восьми дисках CD-ROM или одном DVD-ROM. Большое количество дисков позволяет приобрести программу не только целиком, но и по частям.

Это серьезная программа, требующая времени. На бегу работать с ней нельзя. Каждый из четырех уровней курса рассчитан на 150 часов интенсивных занятий. Значит, на первых трех уровнях, содержащих по 48 уроков и 8 проверочных работ, над каждым уроком по идее нужно сидеть по два с половиной часа, а на последнем, где 25 расширенных уроков и 5 проверочных работ, — по 5 часов!

Само обучение построено красоч-

но, все ходы интуитивно понятны. Если не считать выплывающих из разных углов панелей инструментов, то больше всего оформление программы напоминает книгу: те же уроки, каждый из которых представляет собой дюжину красочных страниц с теорией и упражнениями, как в учебнике. Только вот учиться по этому компьютерному учебнику гораздо увлекательнее, потому что он «говорит» и сам реагирует на произносимые слова благодаря встроенной системе распознавания речи. Он будет терпеливо разучивать и совершенствоваться с вами диалог, попеременно играя роль то одного, то другого собеседника на ваш выбор. И сколько угодно раз повторит одну и ту же фразу или слово с идеальным британским произношением.

Уроки в программе расположены по определенной системе, разработанной создателем курса Саймоном Гринном (Simon Greenall). Каждый урок посвящен какой-либо теме: тут и свадебные обычаи разных народов, и написание писем, и диалог при приеме на работу, и картинки из жизни в разных странах, и еще много-много чего. В связи с этими темами разучиваются новые слова, в них естественно вкраплены грамматические правила.

На каждой странице во весь экран картинки и одно-два упражнения — маленькие, несложные и оттого приятные. Выполнив задание, сразу узнаешь результат (как правило, хороший), переходишь на следующую страницу, а в душе появляется ощущение достижения: «Вот, еще одну страницу удалось осилить!». И то, что курс содержит более 3 тысяч таких страниц, кажется интересным и совсем не страшным.

Некоторые упражнения даже похожи на игры из журнала «Мурзилка». Что-то вроде «составь фразы из перемешанных слов» или «найди конец каждого из десяти предложений». Просто и мило. Компьютер показывает русское значение, а ученик должен произнести это слово по-английски в микрофон, да так, чтобы машина его «поняла». И так дюжину слов подряд, а если забыл само слово или его произношение и заглянул за подсказкой, придется начинать все с начала. Так и воюешь с программой, чтобы дойти до конца.

Упражнения курса разделяются на тренажеры восприятия речи на слух, чтения, письма и произношения. Однако очень многие из них построены так, что могут выполнять все эти функции одновременно. Например, в таком задании как расстановка пропу-





ценных слов в предложениях. Слова написаны рядом, и их можно просто перетащить мышкой на нужные места, впечатать или произнести в микрофон. А можно и совершить все эти действия по очереди, ведь программа позволяет обнулять результаты и начинать все сначала, выполнять упражнения сколько угодно раз, возвращаться к уже пройденным страницам или пролистывать не приглянувшиеся, забегая вперед.

Так что курс не предполагает тотального контроля за учеником, предоставляя ему свободу и самостоятельность в изучении материала. В особом журнале наглядно отражаются успеваемость, туда заносятся отчеты о результатах выполнения всех заданий всех уроков. Ознакомившись с результатами, тотчас можно вернуться к упражнению, за которое вы получили низкую оценку, и выполнить его еще раз. После четырех-пяти уроков проводится проверочная работа и видеоурок, в котором упражнения выполняются на основе просмотра частей учебного фильма. И снова можно все обнулить и начать сначала, если интересно или хочется довести результат до абсолюта.

Обучение в программе построено так, что почти постоянно звучит речь большого количества людей. Это не только «озвучка» дикторов с идеальным произношением, но и рассказы простых людей, говорящих быстро, с акцентом и своеобразной интонацией. И есть очень много заданий, имитирующих диалог преподавателя с учеником-иностранцем или между двумя учениками с явно неанглийским произношением.

Периодически встречаются задания, в которых основное внимание уделяется работе над собственным произношением. Тогда появляется специальное окошко-диктофон с нарисованными кнопками для прослушивания и записи фраз, а рядом — два поля с графиками. Верхний отражает произношение диктора, а нижний — ученика. Цель тренировки в том и состоит, чтобы графики стали как можно более похожи. Причем графики при желании могут быть представлены не только в виде плоских черточек или ломаной линии, но и трехмерными «горками», если вам так легче будет совершенствоваться. Называется этот цифровой диктофон-тренажер «Визуализация произношения».

Курс Reward стоит достаточно дорого — \$85 целиком или по \$40 каждый уровень в отдельности. На фоне множества других обучающих программ за \$20-30 такая цена может отпугнуть часть покупателей. И совершенно напрасно, ведь курс на самом деле стоит своих денег. За «живого» репетитора английского пришлось бы заплатить гораздо больше, а где получите максимум удовольствия — еще вопрос.

**Reward InterN@tive.**

Полный курс английского языка

Издатель: YDP Multimedia

Цена: \$85



## Веселое географическое путешествие

**РуссобиТ-М**

Обучающая игра для детей от 5 до 10 лет. Известный путешественник и исследователь Боб открыл на Земле неизвестную страну и приглашает ребенка совершить путешествие по этому неизведанному краю. Высокие горы и бурные реки, густые леса и знойные пустыни... Ребенок узнает, почему день сменяется ночью, что такое Солнце и солнечная система, как образуются горы, и многое другое. Интересные рассказы сопровождаются великолепными иллюстрациями и красочными анимациями. Игра знакомит с основами географии и расширяет кругозор ребенка.

Язык: русский. Рекомендуемая цена: коробка — 350 руб., jewel — 80 руб.



## Рыцари поднебесья: На крыльях фантазии

**Бука/Take 2**

Симулятор воздушных боев в жанре фэнтези. С незапамятных времен сказочное королевство Гесперия было свидетелем непрерывных воздушных поединков. Четыре враждующих клана — Рыцари Небес, Хозяева Драконов, Магион и Братство Молота сошлись в леденящей кровь битве. Каждый стремится к победе. На гигантских волшебных птицах, ужасающих крылатых рептилиях, коврах-самолетах, огромных военных дирижаблях и даже летающих чайниках, каждый из которых несет арсенал огромной мощи, кланы сходятся в вечно бесчестной и жестокой борьбе за господство.

Язык: русский. Рекомендуемая цена: коробка — \$10; jewel — \$2.5.

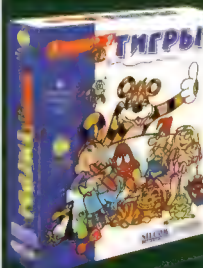


## Энциклопедия пользователя Интернет

**Демос Интернет**

Все, что касается сети Интернет, отражено в учебных фильмах и справочных материалах энциклопедии: история создания сети, сетевые протоколы, способы подключения к Интернету; приемы работы с основными сервисами Интернета (WWW, электронной почтой, FTP, Telnet, IRC, ICQ, телеконференциями Usenet и NetMeeting, WebTV, Offline browsing); использование браузеров; основные источники опасности в Интернете, а также меры борьбы с ними; принципы работы поисковых средств; средства и методы дистанционного образования. В директории Distributive — программы, полезные для работы в сети Интернет.

Язык: русский. Рекомендуемая цена: \$7.



## В гостях у Тигры

**РуссобиТ-М**

Развивающие игры для детей от 3 лет. Главный герой Тигра приглашает заглянуть в гости. Ваш ребенок весело и с удовольствием проведет у него время с любимыми и популярными играми: «Крестики-нолики», «Морской бой», «Лабиринт», «Шашки», «Змейка» и другими. Помощником и одновременно соперником в играх будет сам полосатый хозяин Тигра. Увлекательные игры в сочетании с прекрасной анимацией и смешными картинками помогут развить у ребенка память, внимание, логическое и пространственное мышление. Великолепный подарок для детей.

Язык: русский. Рекомендуемая цена: \$2.5.



## Девчонки

**РуссобиТ-М**

Энциклопедия для девочек, которая введет их в таинственный мир женских секретов и поможет адаптироваться в мире взрослых. В увлекательной и доступной форме рассказывается о том, как ухаживать за своим телом и своим здоровьем, как разбираться в направлениях моды; психологи дают советы, как вести себя с родителями, сверстниками, молодыми людьми. На диске можно посмотреть последние модели одежды от Diesel Style, видеодемонстрацию модных заколок от Evita Peroni и макияж от известного салона красоты «Мерилин».

Язык: русский. Рекомендуемая цена: \$2.5.



# БЛИЗКОЕ ДАЛЕКОЕ



Елена Дюкова

**Н**е мною замечено: скука — главная болезнь современности. Заученные фразы, залакированные образы... «Негодяй», «гений», «борец», «сатирик»... каждому — свое место. «Вы видите перед собой колокол, некогда украшавший звонницу. Вес его — столько-то тонн. Везли на десяти подводах...», «Обратите внимание на фигуру голубя над крышей. Размах его крыльев — столько-то метров. Прикреплён к крыше с помощью двух металлических реек...», «В творчестве художника такого-то ярко выражены основные идеи того времени. Он выступал непримиримым борцом с антинародным государственным строем, неустанно бичевал существующие общественные пороки...» Мне — тридцать лет, мальчику Костику из детского дома — двенадцать, все классики умерли в прошлом веке. Так устроен мир. Так было и так будет всегда.

Не знаю, что виной этой проклятой самоуверенности. Ощущаю себя в неясной комнате, по стенам — какие-то люди. Надо полагать, это те, кого мы обычно называем «классики». На чей-то лик уже налеплено столько позолоты, что лица не видно. Как у Гоголя: «Угол картины был до того засижен мухами, что разобрать, что происходило в этой части острова мертвых, было уже невозможно...». К комнате — привыкаю. К портретам — тоже. Если вдруг, по оказии, узнаю отчество кого-то из изображенных, чувствую себя интеллигентнейшим человеком. Сомнительная интеллигентность на сомнительной основе. Но я не виновата: меня так учили. Мне внушали. Вникать было лень. Гений — так гений, сатирик — так сатирик, бичевал — так бичевал... Ради бога, мне не жаль. В конце концов, другие не знают и этого...

Мальчику Костику из детского дома я такого воспитания не желаю. Костик — слишком тонкая натура, он воспринимает мир ярко, образно и разукрашивает его во множество цветов отнюдь не в переносном смысле, а в самом что ни на есть прямом. Не знаю, когда и из каких неведомых истоков родилось это восприятие, — жизнь Костика сказкой не назовешь. Но несмотря на пережитые драмы, а может, и благодаря им он обрел совершенно фантастическую способность видеть. Когда он сидит на гнилой скамейке со своей рисовальной тетрадкой, в какой-то нелепой спортивной шапке петушком и старой куртке, он — видит. «Теть Лен, я вам покажу свои рисунки...» Исчезает голый двор, гнилая скамейка и нелепая шапка-петушок. Пропасть, образованная словами «прошлый век», «гений», «частное собрание», — тоже растворяется. Остается где-то вне времени худощавый одинокий подросток с обмороженными руками и почти завершенной рисовальной тетрадкой. Он не испорчен, как я. Ему ничего не стоит объять чужое страдание и расслышать чье-то уже почти неразличимое и иступленное: «Я совершу!..» Не приходясь Костику практически никем, я все же ощущаю некоторую ответственность за его судьбу. В ящике моего письменного стола уже лежит подарок ко дню его рождения — в этом смысле очередной диск, переданный мне в редакции для рецензии, оказался как нельзя более кстати.

Издательство ИДДК в серии «Классика» представило сборник «Илья Ефимович Репин. Живопись, эскизы, графика, на-





броски, портреты». Не рискуя слишком растянуть заголовок, можно добавить: «Дневники, книги, воспоминания, архивы, исследования...», ибо сборник этот стоит целой библиотеки. Сам Репин, как известно, предпочитал не афишировать своих эскизов и рисунков — они хранились в отдельных папках в мастерской, и единственными критиками и ценителями их становились лишь близкие друзья художника. Письма его и воспоминания в наше время не пылились, конечно, под сукном, но издавались с соответствующими эпохе предисловиями и комментариями. И когда критик тоном, не терпящим возражений, говорил об истинном призвании или о заблуж-

## Как можно не знать картину Репина, которая находится в Русском музее в Санкт-Петербурге?

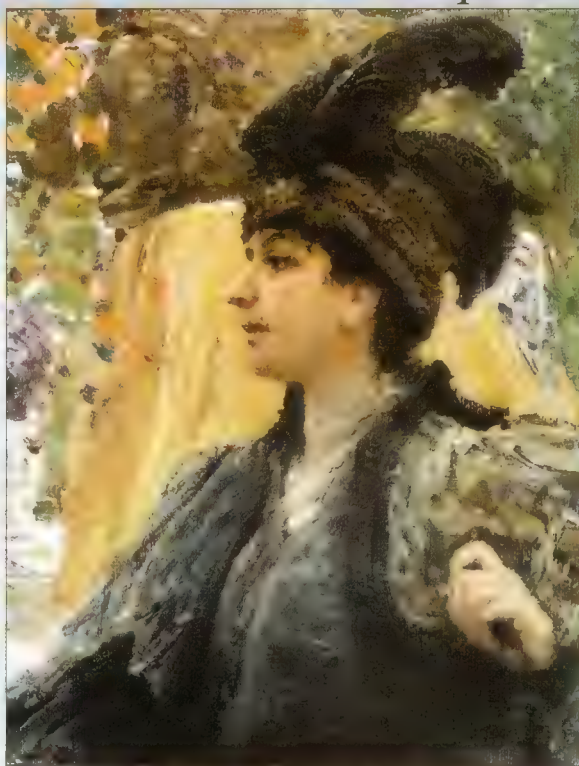
дениях, приходилось верить ему безоговорочно, хотя отличить истинное призвание от заблуждений бывает порой не слишком просто.

«Мой конь большой, я могу сесть на него верхом; конечно, надо осторожно, чтобы ноги не разбежались... Я так люблю лошадей и все гляжу на них, когда вижу их на улице. Из чего бы сделать такую лошадку, чтобы она была похожа на живую?... Выпросил у маменьки кусочек воску — как хорошо выходит из него головка лошади!.. Маменька шьет шубы осинновским бабам, на заячьих мехах. Я подбираю на полу обрез-



ки меха для моего коня; из них делаю уши, гриву, а на хвост мне обещали принести, как только будут подстригать лошадей у дяди Ильи, настоящих волос из лошадиного хвоста...» Я оставляю на потом все воспоминания и статьи о художнике и принимаю за его собственную книгу «Далекое близкое». Принимаю и уже не могу выйти из нее — как это часто случается, простой и ясный слог мемуаров затягивает глубже самых замысловатых сюжетов. Тем более что слог этот пластичен, свеж и очень выразителен. То у него «ворота покосились в дрему», то «зонт пропускал насквозь удары дождевых кулаков», то слышались «звуки чьего-то уютного голоса»... Подобных мест в книге очень много — ясно, что стиль Репина-писателя был таким же ярким, темпераментным и реалистичным, как и стиль Репина-живописца.

Но, кажется, я делаю большую ошибку, начиная разговор о творчестве художника с его литературных трудов. Поспешу перебраться из раздела «Книги» в раздел «Картины», где



представлены более 500 иллюстраций, в том числе — те самые недоступные простому зрителю этюды, наброски и автографы статей. Среди такого многообразия я просто теряюсь. Хочется успеть рассмотреть буквально все, тем более что есть возможность рассмотреть это «все» не только в полноэкранном режиме, но и с помощью лупы, в мельчайших фрагментах и деталях. Среди знакомых и увиденных впервые полотен буквально замираю перед одним. Картина называется «Какой простор!». «1903. Холст, масло. Государственный Русский музей. Санкт-Петербург» — вежливо сообщает табличка. Какая стремительность, какие травы, какие волны, какой сырой холодный ветер!.. Я вижу ее впервые. Я ее не знаю!.. Как можно не знать картину Репина, которая находится в Русском музее в Санкт-Петербурге? Отнесем это к вопросу о воспитании.

Я сижу и мечтаю о своем будущем подарке. Нет сомнения в том, что Костик без труда разберется в программе — здесь все слишком доступно. Чтобы найти ту или иную картину, ему не придется перелистывать все списки в алфавитном порядке: диск снабжен двумя поисковыми системами — по названию и по внешнему виду произведения. То же можно сказать и о любом упомянутом в одной из книг персонаже — все, касающееся его, немедленно появляется на экране, отзываясь на заданную систему фамилию. И иллюстрации, и текст легко экспортируются в нужное вам место. С диском можно работать на любом процессоре, начиная с Pentium-100, в системе Windows с 95-й по 2000-ю версии. ...Так вот, я сижу и мечтаю о своем будущем подарке. Я понимаю, что в нем для двенадцатилетнего мальчика таится целый мир. Два мира. Один — мир гениального художника, открытый для нас, но почти недоступный по причине невероятной лени и усталости. Другой — мир живой, окружающий, столь же открытый, но еще менее доступный по причине полного или частичного отсутствия воображения. Какой простор!.. Костику, возможно, будет близко это далекое, и в размахе крыльев голубя над крышей собора он потом увидит нечто большее, чем каменную птицу на двух металлических рейках.





# Хочу портвейна белого!

shemyakina@mail.ru

Ольга Шемякина

— Так что же, Веничка, что же ты все-таки купил?

Нам страшно интересно...

Да ведь я понимаю, что интересно. Сейчас, сейчас перечислю: две бутылки кубанской по два шестьдесят две каждая, итого пять двадцать четыре. Дальше: две четвертинки российской, по рубль шестьдесят четыре... И еще какое-то красное. Сейчас, вспомню.

Да — розовое крепкое за рубль тридцать семь...

Венедикт Ерофеев. Москва — Петушки

**Р**ассказ наш про любопытнейший компакт-диск, который представляет собой уникальную коллекцию винно-водочных и пивных этикеток. Это касается вин, ликеров, наливок, разных сортов коньяка... И, конечно же, самое большое место на диске занимают этикетки водочные. Почему конечно? Да потому что водка в России является самым употребляемым продуктом, а тяга к ней считается особенностью национального характера. Большинство из собранных этикеток представляют русскую продукцию, но встречаются и зарубежные «вкусности», такие как различные сорта бренди, пиво Miller или почему-то немецкие вина, хотя большей известностью пользуются французские.

На диске можно посмотреть этикетки давно ушедших дней, где на конце слова еще присутствует «ъ», то есть эти раритеты были произведены на свет еще до реформы русского языка, которая произошла в 1918 году. Можно вдоволь по-



вздыхать и над знакомыми в свое время, но теперь, увы, исчезнувшими спиртными напитками. Ах, эти ушедшие молодые годы... Например, этикетка «Портвейна 777», столь любимого в советское время, может напомнить о том, как замерзая вы стояли поздней осенью в подъезде с любимой девушкой и пытались согреться этим самым портвейном, распиваемым из горлышка. Еще можно полубольше попробовать: а какие же вообще сорта вин или водки были когда-то? Меня

поразила интересная этикетка от водки под трогательным названием «Зимняя элегия», которая производилась в не менее интересном городе Змеиногорске Алтайского края. Современная продукция также представлена в коллекции. Например, что касается пивных этикеток, то там присутствуют наиболее популяр-



ные сейчас сорта, такие как «Ярпиво», «Балтика №3»... А вот «Клинского» почему-то нет.

Вообще-то коллекция показалась мне





недостаточно систематизированной и не такой полной, какой могла бы быть. Отсутствуют какие-либо комментарии к этикеткам, указание хотя бы года выпуска. На многих этикетках можно увидеть трещинки, небольшие потертости на краях. Видно, что этикетки тщательно снимали с бутылок для коллекции, и каждая имеет свою историю. Собирали ее с миру по нитке не один человек. Целых три коллекционера принимали участие в создании этого диска. Быть может, и правильно, что авторы не стали делиться своими воспоминаниями, позволяя пользователю вспомнить что-нибудь из собственной жизни.

Вот герой одного из рассказов Сергея Довлатова, известного любителя алкогольных возлияний, сетует: «Не хочу «эссенцуков», раскладушек и вашего общего пользования! Хочу портвейна бе-



лого, желательно «Таврического», ясно?!» Ясно. Сейчас посмотрим, есть ли такой на нашем диске. Смотрим папку, в которой расположены винные этикетки. Ага, есть! Значится как портвейн «Крым».

Любой нормальный человек скажет: «Да зачем мне рассматривать эти самые этикетки? Вы мне лучше налейте вот этого винца!» Справедливо. Но многие из винно-водочных «деликатесов», представленных на диске, уже не производятся. Да и цель у диска несколько иная: не раздражить аппетит, не заставить пожалеть, что теперь не попьешь, к примеру, настойки «Абрикосовой» или крым-



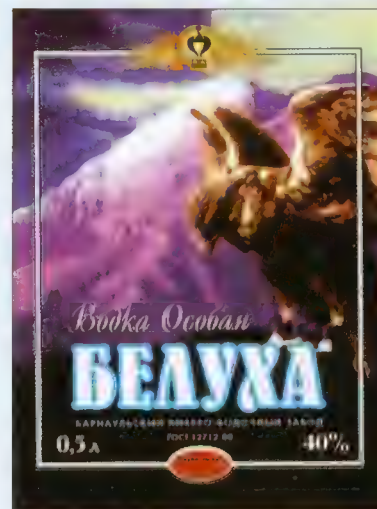
ской «Фетяски». Нет. Задача здесь, по моему, другая — оживить воспоминания. Марсель Пруст строил все свое творчество, придерживаясь следующего мнения: ничто до конца не забывается, не уходит из нашего сознания, и подлинная реальность находится именно в воспоминаниях. Но для того, чтобы вспомнить, нашей памяти нужен некий укол, импульс. Возьмите случайно найденный в кармане пиджака старый билет на концерт, сломанный значок, завалившийся под кровать, засушенный цветок в книге, которую вы читали много лет назад... И сразу же вы погрузитесь в тот день, когда происходило то или иное событие, связанное с этим забытым предметом. А чем этикетки хуже других вещей, наводящих на дорогие сердцу воспоминания? Они даже лучше, потому как — ну где в России вы видели абсолютно непьющего человека? Некоторые полагают даже, что алкоголизм чуть ли не российское призвание, хотя с этим можно поспорить. Но можно точно утверждать, что народ на Руси любил выпить всегда.

А помните ли вы те, еще советские, времена, когда человек мог пойти выносить мусорное ведро, в тапочках и тренировочных штанах, и... через неделю позвонить жене из Питера, а то и из Хабаровска, не в состоянии толком объяснить, как же он там оказался? Да, и такое случалось благодаря большому ассорти-

менту спиртных напитков, которые могли предложить друзья человеку с мусорным ведром.

Мне кажется, что коллекционировать этикетки — это не просто оригинально или забавно. Это по-настоящему ценный вклад в историю России. Нет, честно, я говорю это без малейшей доли иронии. Я думаю, что любой человек, который посмотрит на эти кусочки прошлого, какого бы возраста он ни был, найдет что вспомнить.

Кроме всего, если надоест этикетки рассматривать, то на диске есть возможность смоделировать свою этикетку! С трехмерными надписями и с собствен-



ными шрифтами. Можно сделать этикетку, например, со своим именем или фамилией и наклеить на любую бутылку спиртного, а потом преподнести друзьям в подарок или выпить самому в часы досуга. Вкуснее покажется, это точно.





# Крупный пёс с блохами

Математика в дистанционном варианте

Михаил Размахнин

**П**ростите меня за кинологические ассоциации, но первое впечатление от этого мультимедийного произведения таково: перед нами крупная породистая собака, шерсть которой сбилась и торчит ключьями, да к тому же в ней порядочно блох.

Но вернемся к математике и начнем с положительных качеств рассматриваемого компакт-диска.

Это достаточно полный и логически хорошо выстроенный курс математики для абитуриентов продолжительностью свыше 50 часов. Он разбит на два крупных блока — «Алгебра» и «Геометрия». Причем в одном «флаконе» «Алгебра» слиты такие разделы, как «Основы алгебры», «Функции», «Тригонометрия», «Прогрессии», «Начала дифференциального и интегрального исчисления и функционального анализа». Оставив такое нестандартное разделение на усмотрение разработчиков, заметим, что оно по большому счету не мешает восприятию материала.

Структура и подача материала почти полностью соответствуют принципу именно дистанционного, а не заочного или самостоятельного обучения. Основная масса материала излагается за кадром преподавателем, а на экран выводятся только необходимые формулы или графические изображения. При этом довольно удачно используются цветные выделения элементов или подчеркивание их с помощью «указки» или «карандаша». Создается впечатление, что присутствуешь на живой лекции, разве что преподавателя не видно. Но это было бы уже излишеством.

Мне знакомы некоторые учебные курсы, где для изложения материала используется экранный текст, сопровождаемый музыкой Вивальди. Не знаю, насколько это улучшает восприятие математики, но что музыка занимает значительную часть диска — это точно. На диске TeachPro весь полезный объем отдан именно изложению материала. Поэтому-то исполнителям и удалось разместить на нем такой большой объем собственно материала, задач и упражнений на повторение и контрольных вопросов.

Для вывода материала и управления работой с ним используется пользовательский интерфейс, напоминающий переднюю деку видеомэгнитофона, со-

державшую привычные клавиши перемотки вперед-назад, в начало или в конец отдельной лекции, выхода в оглавление и переключения работы в один из двух режимов: непрерывное воспроизведение (клавиша «Фильм») или воспроизведение с остановками после небольших завершённых отрезков материала для вывода контрольных вопросов (клавиша «Контр.»). Есть и режим пошагового перемещения внутри одной лекции. Так что любой фрагмент курса можно повторить столько раз, сколько необходимо абитуриенту для прочного усвоения материала.

## Ну вот, добрались и до лектора. К нему тоже есть мелкие претензии

Для быстрого возвращения к интересующему месту лекции используется, как это и принято в мультимедийных дисках, закладка.

Нужный термин можно найти с использованием клавиши «Поиск». В окне поиска можно вводить как целое слово, так и его часть. При введении, например, термина «делитель» система поиска дает ответ «признак делимости на 3». Если же вводимое слово сократить до слога «де», то система выдаст на выбор: «действия с дробными выражениями», «логарифмы (десятичные логарифмы)», «признаки делимости» и т.д. Принцип выбора не совсем понятен, но система поиска полезна. Имеющийся глоссарий системы поиска расположен в произвольном порядке, не по алфавиту и не по разделам.

Для закрепления материала выносятся задачи на повторение. По моему мнению, их можно было дать и больше (в двух разделах их вообще нет).

При ответе на контрольные вопросы можно воспользоваться подсказкой, но когда контрольный вопрос предполагает всего два ответа, то ее целесообразность сомнительна.

Теперь придется перейти к некоторым недостаткам. Диск, по-видимому, подготовливался группой специалистов (их имена, к сожалению, не указаны), причем они использовали отрывки из разных источников. Отсюда некоторая несогласованность в нумерации разделов и задач. Первая встретившаяся задача имеет №48, вторая — №120, через

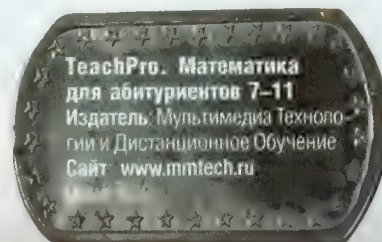
15–20 задач номер возрастает до 2.060. Так что найти задачу по номеру весьма сложно. Нумерация задач никак не связана с теми лекциями, к которым они относятся. Одна из глав состоит из четырех параграфов, обозначенных так: а), г), ж) и з) (?).

В отношении графических изображений тоже можно сделать несколько замечаний: «карандаш» или «мел» на некоторых иллюстрациях отсутствуют, или присутствуют, но не работают, хотя их использование было бы обосновано сложностью геометрических построений. При построении некоторых фигур допущены ошибки: в одной из задач доказывается равенство треугольников, которые по внешнему виду ну уж очень разные. На некоторых построениях отсутствуют обозначения, хотя они упоминаются в речи лектора.

Ну вот, добрались и до лектора. К нему тоже есть мелкие претензии. В некоторых лекциях, где особенно много геометрических фигур или вводятся сложные формулы, мне с трудом удавалось успевать за его речью и следить за построением фигур. Приходилось повторять. Иногда у лектора случаются ошибки («разность» вместо «знаменатель прогрессии» и т.п.) и просто пропуск слов. Но их очень немного.

Вроде бы много небольших ошибок («блех»), но при таком объеме материала они почти незаметны и, главное, почти не влияют на усвоение материала. Мне кажется, что они обусловлены не небрежностью, а поспешностью авторов, которые стремились успеть к началу периода подготовки абитуриентов к экзаменам.

Эх! Почистить бы эту «псину» (т.е. отредактировать), и она стала бы верным другом любому абитуриенту или старшекласснику. Во всяком случае, на фоне других школьных курсов математики на компакт-дисках по форме подачи материала и его объема рецензируемый диск выглядит предпочтительнее.







## И Г Р Ы

Carmageddon

Теократия

Ground Control

Shogun: Total War

KISS, Psycho Circus: The Nightmare Child

Worms 2

Пираты Карибского моря

Tiberian Sun

Z.A.R.



## Мама любит Quake

Играют не только дети!

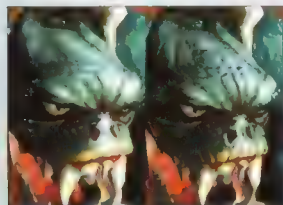
Последние исследования, проведенные американской компанией IDSA, выявили, что, вопреки укоренившемуся мнению, в компьютерные игры играют не только дети. Как



стало известно благодаря статистическим подсчетам, 32 процента геймеров старше 35 лет, а 13% старше 50. Также интересно, что почти половина (43%) игроков — женщины. Любопытны цифры относительно того, как опрошенные проводят время за компьютером. 35% предпочитают играть в одиночестве, 27% — с друзьями, а 25% — с родителями! Не хотите ли приобщить маму к миру Quake? Ей должно понравиться!

## Подарок к Рождеству Новый монстр от Nvidia

Вниманию тех, кто располагает суммой в 500 долларов, а также тех, кто просто интересуется крутыми игровыми железяками. К Рождеству компания



Nvidia предполагает выпустить новый сверхмощный акселератор под кодовым названием NV20. «Супербизон» способен обрабатывать до 150 миллионов полигонов в секунду, а это в 3–5 раз больше, чем у GeForce 2 GTS. Это действительно круто, но цена, батенька, цена...



## Battlefield 1942 от Refraction

Новый взгляд на вторую мировую

Последний проект от компании Refraction позволит любителям стратегии лично поучаствовать в боевых действиях, происходивших во время второй мировой войны.



Подобных игр выпущено не-мало, и очередной проект вряд

ли сможет сказать новое слово в жанре, но, вероятно, именно Battlefield 1942 окажется тем, чего с таким нетерпением ждут компьютерные полководцы.

Прежде всего, разработчики обращают внимание игро-

вой общественности на движок игры, который, как несложно догадаться, является полностью трехмерным. Судя по тем нескольким картинкам, что лежат в Сети, можно точно сказать, что графика будет просто фантастической. Но не единой картинкой жива стратегия! Полководцам позволят принять участие во многих битвах, причем не только в качестве командующего сухопутными силами, но и в роли адмирала или даже командира BBC.

Еще одной отличительной чертой этого проекта является способ его продажи. Игра будет продаваться в виде отдельных эпизодов, а не как единая кампания, охватывающая весь период войны. Такой шаг, вероятно, оправдан с точки зрения получения прибыли, но вряд ли получит одобрение игроков.

## Снова Dune

Игромены-ветераны прослезились

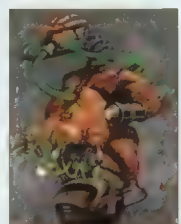
Компания WideScreen Games анонсировала игру, которая будет создаваться по мотивам одной из самых знаменитых фантастических вселенных — Dune. Как ни странно, это будет не стратегия, а приключенческая игра, которая, вполне вероятно, сможет воскресить традиции одной древней игрушки, также имеющей прямое отношение к планете Дюна (может быть, среди наших читателей есть убежденные седины игроков, помнящие тот квест, что занимал, кажется, пару дискет (или даже одну) и назывался Dune 1).

Стало известно, что игра будет не только приключением с обилием загадок и головоломок, но и аркадой, где игрокам время от времени потребуются шевелить не только мозгами, но и пальцами. Поскольку издателем Frank Herbert's Dune (так называется проект), скорее всего, станет Cryo, то вполне можно надеяться на появление у нас русскоязычной версии от Nival, которая уже давно сотрудничает с французской компанией, выпуская высококачественные локализации.

## Скандал!

Слово не воробей

Из-за слов знаменитого Джона Кармака вполне мог разразиться скандал, который очень сильно ударил бы как по репутации Джона, так и по его компа-



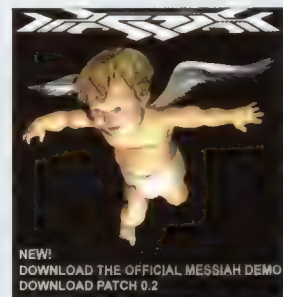
нии (id Software). Суть в том, что Кармак достаточно критично высказался относительно игры Heavy Metal F.A.K.K.² (о ней мы рассказывали в прошлом номере), которая создана на движке разработ-

продающимся по \$500 000 за лицензию на использование. Благодаря работе PR-менеджеров все удалось сгладить, но вскоре можно ожидать новых «заявлений» от Кармака, поскольку подобное уже случалось.



## Полный провал По баксу за коцию

Согласно информации, поступившей из Interplay, один из самых интересных проектов последнего времени, Messiah, потерпел полный провал. Общее количество продаж составило немногим более 28 тысяч копий, что ничтожно мало для игры такого масштаба. Таким образом, издательство Interplay выплатит разра-



ботчикам (Shiny) всего лишь 28 тысяч долларов — по баксу за каждую проданную копию. Само собой, сотрудники Shiny остались крайне недовольны таким раскладом и планируют подать в суд на издателя. Также создатели игры высказали свои предположения относительно такого громкого провала. По их мнению, корень всех бед надо искать в неграмотной маркетинговой политике издателя и в низком качестве бета-тестирования! Если следующий проект студии (боевик Sacrifice) окажется таким же неудачным, то Shiny вполне может оказаться на грани разорения!



## Мировой заговор

По Клэнси

Один из самых знаменитых американских авторов, Том Клэнси (самое известное у нас его творение — «Охота за „Красным октябрём»»), объявил о разработке новой шпионской игры, которая, как практически все проекты студии Red Storm (Клэнси является ее создателем), основывается на одном из его бестселлеров.

В этот раз основой послужила книга *The Bear and the*



ОТВАЖНЫЙ ШПИОН

*Dragon* (у игры, кстати, такое же рабочее название). Суть проблемы такова: молодой агент одной из секретных

служб каким-то образом узнает о новом мировом заговоре, который должен внести кардинальные изменения в

расстановку сил на планете, путем устранения фигур, играющих ведущие роли в современной геополитике (в их числе, конечно же, президент США). Нетрудно догадаться, что отважный шпион миглом бросается в схватку с темными силами, за которыми четко угадываются контуры России и Китая (недаром же игра пока называется «Дракон и медведь»). Что же из всего выйдет, мы узнаем не раньше середины 2002 года, когда, по предварительным планам, и должен выйти этот многообещающий проект.

Mortal Kombat 5:  
женщина-ниндзя и другие

Подробности самого знаменитого компьютерного мордобоя

Стали известны первые вразумительные детали очередной части самого знаменитого компьютерного мордобоя. В нем игроки встретятся со старыми персонажами и, само собой, опробуют в деле новичков, которых на данный момент ожидается не менее трех. Среди них брат Lui Kang — Chow Kang, сестра Sub Zero (имя пока не известно), а также женщина-ниндзя Lin Kuei. Из «старой гвардии» точно будут Lui Kang, Shang Tsung, Goro, Kung Lao, Rayden.



Система боя претерпит некоторые изменения. В их числе новая система боя с оружием. У каждого предмета будет порядка 15 видов ударов. Тела бойцов не останутся



статичными — можно отрубать руки, ноги, видеть ранения и даже ловким движением меча отсекал пряди волос с головы противника, поскольку даже волосы будут моделироваться как отдельные объекты!

О системных требованиях ничего конкретного пока не известно, но абсолютно точно, что разработчики отказались от «затачивания» движка под 3Dfx и планируют потратить все силы на шлифовку своего творения под платформы от Nvidia. Срок выхода приблизительно намечен на начало 2002 года.

## Киберпанк из России

Не так взломал?

Отечественная команда Mist-Land объявила о начале работ над игрой, действие которой будет происходить в далеком будущем, в мире киберпанка и хайтека. Название проекта — *Paradise Cracked* — сразу наводит на мысль о



хакерах, и это верно, потому что нашим героем станет начинающий взломщик, попавший в довольно неприятную ситуацию (вероятно, что-то не так взломал). Как стало известно, новая игра чем-то будет напоминать *Jagged Alliance*, то есть, вероятно, станет похожей. Что ж, звучит довольно интересно, а учитывая небольшое количество игр на тему любимого многими киберпанка, можно ожидать большого внимания к этому проекту.

## Все лучше и лучше

Обновленный движок Unreal вновь бьет рекорды

В Англии, на выставке компьютерных развлечений, компания Epic продемонстрировала обновленный движок Unreal, который вот уже два раза становился технологической основой одноименных игр. Из нововведений стоит выделить улучшенную анимацию объектов (в частности, лиц), продвинутое моделирование теней, а также более реалистичную «физику». Новое творение Epic будет использовано в таких проектах, как *Unreal 2* и *Duke Nukem Forever*. Также разработчики объявили, что ведется работа над созданием абсолютно нового движка, использование которого планируется в играх нового поколения.

## Все для фронта!

Maxis: военные игры для всех

Компания Maxis, помимо разработки игр замечательной серии Sim (мы рассказывали об этой прекрасной игре в апрельском номере), сотрудничает с военными, создавая для них симуляторы для обучения личного состава. По словам очевидцев, наблюдавших эти «игры» в действии, все настолько реалистично, что порой забываешь, где наш мир, а где виртуальность. Самым же интересным для обычных геймеров является то, что Maxis собирается выпустить эти симуляторы как игры для персональных компьютеров. Про системные требования пока ничего не известно, но можно догадываться, что они будут немаленькими!

## За игру через Сеть придется платить!

Компания Electronic Arts объявила о своем решении сделать игру на официальных серверах платной. Пока это относится к проекту *Black & White* от Питера Мулинье и *Need for Speed: Motor City*. Правда, утешает тот факт, что помимо официальных серверов существуют еще и неофициальные, а платеж будет исключительно единовременным (порядка 30 долларов).





# Берегись автомобиля, или Ад на колесах!

mkabanov@com2com.ru

Михаил Кабанов

**С**ерия игр Carmageddon всегда была в числе моих любимых. Почему так случилось, сказать с уверенностью не могу... Может быть, интерес к серии вызван тем, что первая часть «Кармы» была самой первой игрой на втором моем компьютере: тогда это еще был Pentium 200 MMX. Как сейчас помню: в день его покупки побежал и купил первый диск именно для этого компьютера. Тогда же мною был скачан первый патч (кто сейчас не качает патчи? Выйти из строя!) — заплатка позволяла задействовать модный по тем временам акселератор Diamond 3D.

Что позволял тогда Carmageddon? Можно было сесть в машину, тронуться с «буксами», отжечь резину, крушить все и вся, переворачиваясь, врезаясь. Беспредел, одним словом. Это было нечто! А если учесть, что мы могли еще и пешеходов жестоко сбивать, так это вообще был шедевр насилия, стопроцентного угара, шедевр автомобильного экшена, в котором можно было делать все, что хочешь.

Естественно, обилие крови невинных пешеходов (сбить старушку, спокойно идущую по тротуару, — это вам не пару плюшек слопать!) моментально привело к запрету игры во многих странах. У нас, ясное дело, никаких запретов не было — купил, так гоняй на здоровье.

При разработке второй части игры маркетологи из SCI (издатели игры) пришли к однозначному решению: терять территории, на которых игра могла бы неплохо продаваться, нельзя; давайте-ка заменим людей на зомби с зеленой кровью. Сказано — сделано: теперь нет никаких старушек, тетенок и дяденек, а есть весьма противные на вид зомби, которых так и хочется задавить, так как уж больно они мерзки, больно мерзки. Конечно, к игре появился и патч, который мерзких зомби превращал в безобидных людей, — кошмар возвращался. Я, честно говоря, не скачал это исправление, не видя особого в том смысла.

Кроме замены людей на зомби, вторая часть отличалась от первой



еще одной значительной особенностью: плоские люди-зомби (спрайты) были заменены трехмерными моделями. Общее число полигонов выросло, игра стала выглядеть симпатичней. А вот игровой процесс второй части сильно уступал первой. Четко сформулировать,

## Каков же сюжет игры?

**Как говорится, сюжет  
незамысловат —  
в сумасшедшем доме  
банный день**

в чем Carmageddon 2 проигрывал первому Carmageddon, достаточно сложно. Наверное, проще всего было бы сказать, что дизайн второй части стал менее брутальным, машины перестали казаться железными монстрами, вся игра стала слишком светлой, в то время как дизайн первой части был выдержан в темных тонах.

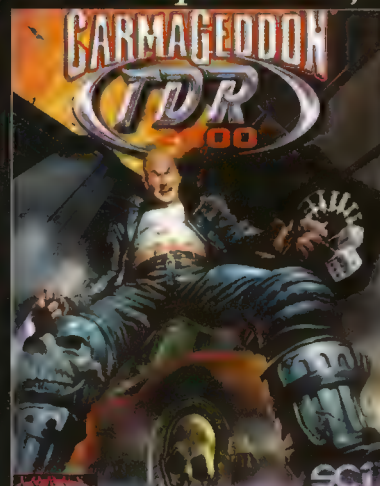
Перед покупкой Carmageddon: The Death Race 2000 (третья часть игры, о которой мы сегодня и поговорим) было потрачено много нервов, закралось сомнение: сможет ли игра вернуть угар первой части, дизайн первой части, интересность первой части, в конце концов. Точно было известно, что людей не будет, а будут зомби — ничего в том плохого лично я не вижу.

Изучение игры в течение первых 5–10 минут вызвало смешанные чувства. Дизайн, кажется, больше похож на первую часть, машины тоже ближе к изначальному варианту, хотя стала проглядываться некая аркадность окружающей игровой среды. В первые минуты совершенно непонятно: хит ли мы увидим, станет ли «это» игрой месяца или нет? Изучив достаточно подробно TDR 2000, я все-таки предложил редактору игрового отдела «ДК» Михаилу Горюнову написать статью в рубрику «Игра месяца». Сначала мое пожелание было принято достаточно скептически, но, поиграв еще немного, Михаил со мной согласился: игра отличная, для рубрики подходит, как родная. (Или как Diablo 2. — *Прим. ред.*)

Каков же сюжет игры? Как говорится, сюжет незамысловат — в сумасшедшем доме банный день. Как в любой

экшен-игре, различные сюжетные изыски обычно никакой роли не играют (прекрасным примером могут служить Quake III: Arena, Unreal Tournament, где от сюжета вообще отказались, как от ненужной мелочи). Так вот, зомби повсюду, терроризируют людей, поэтому произошло вполне логичное разделение: есть грязные районы, где живут зомби, а есть город мечты, куда попасть из низшего общества, из общества зомби, далеко не просто. И вот игрок только и делает, что проходит одну область за другой (главная задача — выбраться из текущей локации).

Короче, сядишь в машину, педаль в пол (стрелку вперед :) и понеслась... Именно этим Carmageddon от-



личается от любых других аркадных симуляторов автогонок. Здесь как поехал, так и мчишься, не думая, что вот тут надо притормозить, вот тут надо бы газ сбросить, вот сюда ехать вообще нельзя, потому что разработчики не позволяют. К примеру, в серии игр Need for Speed перед вами некая трасса, с которой никуда свернуть нельзя, если только разработчики не предусмотрели маленький секретный путь, который позволяет сэкономить время. Игрок постоянно находится в жестких рамках. А если машину вдруг поломаешь, то — проходи трассу заново. Весело, нечего сказать.

В «Карме» все не так жесткой трассы колес нет.

а есть серия чекпойнтов: точек, через которые все-таки проехать надо. А вот как между ними захочется ехать — ваше и только ваше дело: хоть езди подбесжай, хоть круги нарежь. Главное, чтобы время не не-

## Коды

Нажмите клавишу со значком «\*» (там же, где и тильда ~) и наберите: **hereComesTrouble** — включить режим кодов  
**openLevelsGuv** — доступ ко всем уровням  
**cash** — добавить \$10000  
**Invincible** — бессмертие  
**wasteAll** — убить всех оппонентов  
**enablebuy** — возможность приобрести все машины

текло. К слову, о времени: раньше за уничтожение зомби давали много времени, поэтому можно было охотиться только на них, да по локациям кататься. Сейчас такого нет: если и дадут время за погибшего от ваших рук уродца, так только плюс 2 секунды, да и то не всегда.

Но самое главное, конечно, не в праздной езде. Самое главное в деструктивности, которую можно уст-







раивать на улицах, полях, шахтах — да где угодно. Выиграть гонку можно двумя способами: прийти первым или... уничтожить всех своих противников. Вот тут начинается самое интересное: совершенно безумные аварии, умопомрачительные пируэты после автомобильных коллизий. В третьей части игры к этому прибавилось еще одна очень приятная особенность: теперь можно проследить, как машины деформируются при ударе. Если, положим, в первой

части машина начинала дымиться или получала небольшие (простые) деформации кузова, то теперь настали сладкие времена для эстетов. Например, машина противника стоит вблизи какой-нибудь опоры — балки, столба, — и соперник заезвался. Ты же, не теряя времени, разгоняешься и на полной скорости въез-

### Настали, наконец, сладкие времена для эстетов!

жаешь ему в открытый бок (хотя возможны случаи, что доведется «въехать» и в столб — кто пострадает при этом, понятно без уточнений). А затем наблюдаешь, как изогнутая машина пытается передвигаться — кругами, как коршун, двигаться только и может.

Выбив из строя всех своих соперников, вы не только выигрываете гонку, но и получаете возможность приобрести на заработанные потом и кровью кредиты (кредиты вы получаете, уничтожая противных зомби, сокрушая оппонентов, подбирая бонусы) машины поверженных соперников. К слову сказать, недавно прикупил себе Thumper'a (не удивляйтесь — это настоящий Thumper, только из-за финансовых разногласий разработчи-

ков и фирмы-изготовителя он немного преобразился в названии). Машина — монстр, не зря американские военные на этих четырехколесных зверях рассекают.

Машины в TDR 2K не только гибнут естественно, но и в целом выглядят и ведут себя как в действительности. Например, налетев на «Хаммер» на кочку, — взлетаешь, а при



приземлении машина пружинит на амортизаторах, немного подпрыгивает, выравнивается и опять нормально едет до следующего прыжка в неизвестность. И разворачиваться на «Хаммере», разогнавшись и резко затормозив, не так-то просто: видимо, из-за привода на все четыре колеса.

Выбор машин оппонентов не мо-





жет не порази — столько денег не заработаешь, чтобы всех их в своем игровом гараже разместить. Но самые удачные экземпляры точно наши!

Так за что игроки любят «Кармагеддоны»? За машинные баталлии, когда нет ничего приятнее, чем разогнаться и пойти в лобовую. Красотища!

Но вот ко второму и третьему «Кармагеддону» есть претензии. Именно во втором впервые появились миссии! Здесь вам не надо никого сокрушать, за мерзопакостных зомби дают только кредиты и никакой прибавки во времени. Обычно миссии сводятся к тому, что вам надо собрать за определенное время несколько предметов, после чего отвезти их в указанное место. Все бы ничего, но надо еда-

ет проходить по сто раз одну и ту же миссию; потому как сначала можешь не разобраться, где что, а потом элементарно в отведенное время не уложишься.

С другой стороны, не исключено, что игра быстрее бы надоела, если бы существовали только батально-машинные задания. Миссии все-таки вносят некоторое разнообразие, когда надо четко и быстро все исполнить, чтобы потом опять выйти на трассу-арену и уничтожить всех противников, наполнив гараж очередной машиной.

Пересекая финишную черту, первый Carmageddon возвращается, унаследовав от второго самое лучшее. А если кто-то и колеблется, пригласиться ли ему к серии «Карма» или нет, то предлагаю прекратить

## Французский акын

Если уж речь зашла про жестокость и запреты, расскажу забавный эпизод, который меня поразило. Будучи летом во Франции, я, ясное дело, кроме изучения достопримечательностей, обратил свой взор на тамошнее MTV. Думаю, среди читателей вряд ли найдется человек, который не смотрит хотя бы изредка отечественный аналог этого телеканала. И многие, наверно, помнят клип группы Cardigans — My Favorite Game, в котором героиня (она же солистка) разъезжает на автомобиле, устраивая большое количество ДТП. В российском варианте (всего их несколько — различаются концовками, тоже жутковатыми, между прочим) все «нормально»: ДТП, аварии, паника на дороге. А вот во французской версии певицу показывают со стороны (камера направлена на солистку, сидящую за рулем, спереди и чуть сбоку). И так весь клип: едет и поет, как акын: что вижу, о том пою. Собрав все свои знания французского языка и осилив комментарии к клипу, мне удалось выяснить, что «нормальная» версия была запрещена, потому что солистка «провоцирует опасное вождение». Вот такие они, европейцы,

ненужные мозговые брожения — это именно то, что мы так давно ждали. Однозначно!





# Theocracy

Это лучше, чем Age of Empires!

avv@online.sinor.ru

Алексей Варавин

Внезапно из леса на левом фланге один за другим начали появляться вражеские меченосцы в теплой компании из десятка ягуаров. Вся эта толпа тут же ринулась в атаку на моих лучников, смешав все боевые порядки. Черт



возьми! И как я упустил из виду этот лесочек?! Под его прикрытием противник и зашел ко мне во фланг! Лучники не смогли оказать достойного сопротивления

цы, скованные боем впереди, не смогли прийти на помощь лучникам, и сами погибли один за другим без «огневой поддержки». Наконец ягуар загрыз последнего оставшегося в живых лучника, и так хорошо начинавшееся сражение бесславно окончилось...

Еще не так давно частенько говорили о том, что жанр стратегий реального времени вырождается. Конечно, время от времени появлялись игры жанра «стратегия + action», например Battle Zone. Но их скорее можно отнести к симуляторам, чем к стратегиям. И вот наконец появилась игра, отметающая в сторону все подозрения насчет кончины жанра RTS. Это действительно стратегия, а не симулятор эскадрильи каких-нибудь фантастических летательных аппаратов. Это игра, сделанная в лучших традициях жанра. Это — Theocracy фирмы Ubi Soft.

В Theocracy вы будете руководить одним из шести племен ацтеков. Вам предстоит объединить разроз-

нителный бой» испанским конкистадорам. Короче говоря, сюжет как сюжет, весьма, впрочем, оригинальный — падеши уже все эти измышления на тему будущего человечества.

Но самое интересное в этой игре — отнюдь не сюжет. В первую очередь Theocracy поражает подробностью и, если хотите, «глобальностью» реализации игрового мира. Такого в жанре RTS еще не было! Количество параметров игровой системы и точек воздействия на нее поистине огромно, игровая территория — практически вся Центральная Америка, число же заклинаний и артефактов просто поражает воображе-



ние! Однако обо всем по порядку...

Как уже было сказано, действие Theocracy разворачивается в Центральной Америке. Вся игровая территория поделена на области — провинции. Изначально вы владеете лишь одной из них, и ваша задача — захватить их все. Делается это либо с помощью грубой силы, либо путем переговоров. А потом... Потом будут битвы с испанцами до вашей полной победы или бесславного поражения...

Для начала, в целях ознакомления с базовыми прин-

ципами игры, очень рекомендую пройти обучающие



сценарии — «Хроники» (Chronicles). Каждый из них будет знакомить вас с какими-то особенностями игры. Смело вас заверить, что метод «запускаем, пробуем, а потом читаем инструкцию» в Theocracy не пройдет!

Итак, запустим для начала первый сценарий «Хроники». Ничего сложного — нужно просто отбиться от небольшого отряда врагов и удрать в соседнюю провинцию. Но даже этот сценарий позволяет понять, что в игре имеют место две основные «точки зрения».

Первая — это «глобальный вид» (Realm view) — вид на карту всей игровой территории, где вы можете перемещать отряды из одной провинции в другую, нападать на соседние провинции, регулировать дипломатические отношения... Игровое время течет только в этом виде, причем вы можете ускорять, замедлять или вовсе останавливать ход времени. Таким образом, чтобы закончить постройку здания, процесс тренировки солдат или рабочих, вам придется переключиться в этот вид. Кстати, со временем в Theocracy связана еще одна интересная особенность: календарь в игре ацтекский,

здоровенным детинам с огромными мечами и хищным зверюгам. А меченос-

ненные племена в единое мощное государство, а затем дать «последний ре-



т.е. год поделен не на 12, а на 20 месяцев.

Вторая же — «локальный вид» (Province view). Здесь все происходит как в обычной RTS, за исключением вышеупомянутой особенности хода времени. У этого вида, в свою очередь, есть три варианта: обычный, «с высоты птичьего полета» (позволяет видеть более обширный участок провин-



ции) и стратегический (позволяет охватить вообще всю провинцию). Именно в локальном виде вам придется вести сражения.

Однако в плане сражений первый сценарий не представляет ничего выдающегося. В этом смысле намного интереснее второй сценарий «Хроник».

Помните, как вы, играя раньше в какую-нибудь RTS, мучительно ломали голову над тем, как же проследить, чтобы лучники не лезли в гущу рукопашного боя, а меченосцы не стояли позади с безучастным видом?

Так вот: в Theocracy этой проблемы нет! Объединив отряд воинов с командиром (Commander), вы можете создавать любые боевые построения. Вы можете выбрать одно из шести готовых построений или модифицировать их по вашему вкусу. При перемещениях отряда созданное построение поддерживается автоматически и являет собой весьма впечатляющее зрелище. В общем, теперь в вашем распоряжении имеется одно из важнейших достижений военной науки. Если же учесть, что в сражениях обычно принимает участие несколько десятков юнитов с каждой стороны, то необходимость боевых построений трудно переоценить.

Остальные сценарии «Хроник» уже не так удивляют новизной. Они посвяще-

ны рутинным задачам — постройке зданий, накоплению ресурсов (разновидностей которых в игре очень много, одной только маны насчитывается шесть видов, а ведь помимо нее есть еще и продовольствие, стройматериалы, драгоценные камни), тренировке рабов для превращения их в рабочих или солдат и другим «повседневным» операциям. Тем не менее они позволяют разобраться в механизмах игры, которые, кстати, отличаются большой реалистичностью. Например, максимальное число людей определяется не количеством построенных домов, а количеством добываемой еды — если ее не хватает, люди начинают голодать и теряют

### С отвисшей до пола челюстью я слушал пение рабов, гул голосов во дворце, радостное восклицание солдат, откликающихся на приказ...

здоровье (если голод продолжается, то они, естественно, умирают). Когда же еды вновь становится достаточно, они начнут «выздоровливать». И это лишь один из многочисленных примеров реализации игрового мира. Описывать же его в деталях — процесс очень долгий...

Когда вы наконец пройдете все сценарии «Хроник», можно запускать основной



сценарий игры — «Пророчество» (Prophecy). Тут-то и потребуются все ваше полководческое и управленческое искусство, чтобы покорить враждебные племена, объединить империю под своей властью и уничтожить испанских захватчиков.



Несмотря на все вышеперечисленные достоинства игры, нужно рассказать и о технической ее реализации.

В первую очередь отметим, что в силу всех упомя-

ваю, единственный — недостаток графики, который мне удалось обнаружить, — тусклый цвет «всплывающих подсказок» внизу экрана: серый, на сером фоне... Это поначалу немного мешает освоению игры.

Звуковое оформление выполнено так же тщательно,



но, как графическое. С отвисшей до пола челюстью я слушал пение рабов, разделяющих рыбу, гул голосов во дворце, радостное восклицание всех двадцатитрнадцати солдат, откликающихся на приказ...

А удобная встроенная справка сильно облегчит освоение игры — вам не придется гадать о назначении того или иного предмета, о функциях здания или о воздействии заклинания.

В общем, Theocracy — отличный подарок всем любителям жанра RTS. Игра сделана очень тщательно и качественно. Она не очень проста, и на ее полное освоение придется потратить немало времени. Но поверьте мне на слово: потраченное время с лихвой окупится полученным от игры удовольствием.

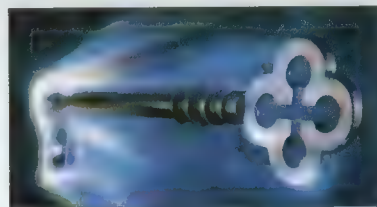
Удачи вам в борьбе с испанцами!





# X-Cheats,

## или Секретные материалы



andrew@guitar.ru

Андрей Травин

Иногда Всемирная сеть является одной из альтернатив при решении какой-либо задачи. К примеру, Интернет может служить неплохой библиотекой — но не лучшей и тем более не единственной.

А вот для решения такой важной задачи, как поиск секретных кодов и описаний прохождений к компьютерным играм, альтернативы Интернету про-

(patches). В последние годы появились и так называемые тренеры (trainers) — тоже, по сути, компьютерные заплатки, чей одноразовый запуск заменяет ввод секретных кодов, раз и навсегда добавляя в интерфейс игры «горячие клавиши» для получения каких-нибудь «бесконечных патронов для пистолета», «бесконечной взрывчатки», «бесконечной энергии».

Сайты с просто хорошими обзорами ([www.gammer.kiev.ua](http://www.gammer.kiev.ua)) или анонсами

Gamesdomain ([www.gamesdomain.co.uk/cheats/PC/](http://www.gamesdomain.co.uk/cheats/PC/)). Кроме своего изначального (британского) местоположения ([www.gamesdomain.co.uk](http://www.gamesdomain.co.uk)), он доступен по адресу многочисленных мировых «зеркальных» серверов. В их числе нас в первую очередь будут интересовать российское ([www.gamesdomain.ru](http://www.gamesdomain.ru)) и американское ([www.gamesdomain.com](http://www.gamesdomain.com)) «зеркала». Оба они специально расположены на быстрых каналах, чтобы потратить большому количеству игроков, обращающихся на этот сайт.

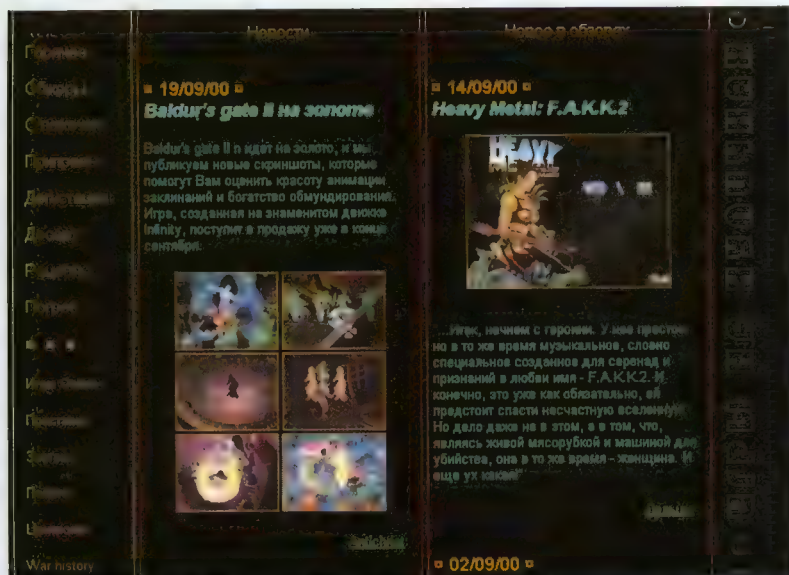
Среди подобных ресурсов на русском языке отмечу один из старейших — Game Tower. В «Комнате Ключей» этой «Башни Игр» ([www.kulichki.com/~tower/codes](http://www.kulichki.com/~tower/codes)) можно найти коды и полные описания к самым различным играм, включая новинки.

Также очень старая страница с кодами и решениями для игр «Games: Strategy & F.A.Q.» (<http://nuweb.jinr.dubna.su/SW/ListSandFAQ.html>) последние годы не обновляется, так что там можно найти описания только игр для DOS (впрочем, весьма неплохих даже по нашим временам).

Напротив, сайт «Старые добрые игры» (<http://funnygames.virtualave.net>) создан чуть более года назад, но — про достаточно древние игрушки первой половины девяностых годов. Этот ресурс делался специально для того, что окунуться в игры далекого детства. Там имеется возможность скачать игрушки для XT-, 286-, 386-компьютеров; архиваторы, драйверы для установки CD-ROM-устройств и др. Раздел секретных кодов и описаний прохождений (<http://funnygames.virtualave.net/solutions.html>) там внушительен: коды к Magic Carpet, Phantasmagoria и к множеству еще более ранних игрушек, включая секретные коды к «Принцу Персии» (кстати, совсем не совпадающие с теми, что описаны в известном рассказе В. Пелевина «Принц Госплана»).

Иногда источником секретных кодов служат корпоративные сайты производителей игрушек. Красноречивый пример — специальная страница Acclaim Code Vault ([www.acclaim.com/games/codeVault/](http://www.acclaim.com/games/codeVault/)), где собраны коды ко всем последним играм Acclaim Entertainment.

Сайты производителей искать очень



сто нет. И это правда, поверьте. Конечно, журналы для мальчиков-игроманов нередко печатают секретные коды на своих последних страничках. Но ведь наша задача не в том, чтобы собирать вырезки из журналов на все случаи жизни, а в том, чтобы достав из своего баула только что купленные игры, в тот же вечер собрать именно про них всю недостающую информацию. И в такой ситуации хорошо помогает только Интернет.

Под недостающей информацией я понимаю в первую очередь не документацию, которая для настоящих мужчин редко нужна и худо-бедно всегда под рукой — либо в коробке с игрой, либо в ее файле readme.txt, — а секретные коды (cheats), описания прохождений (solutions) и программные заплатки

новых игр ([www.ugo.com/games/default.asp](http://www.ugo.com/games/default.asp)) придется оставить на другой случай. Ведь не на всех информационных ресурсах по компьютерным играм (<http://gameguides.gamespot.com>) имеется информация по секретным кодам — как на новых ([www.dtf.ru](http://www.dtf.ru)), так и на старых ([www.gamez.ru](http://www.gamez.ru)). Даже на известном игровом сервере Absolute Games 2 ([www.ag.ru](http://www.ag.ru)) раздел кодов открылся лишь недавно.

Как всегда, можно использовать универсальные средства — поисковые системы и каталоги. Однако в таком случае количество информационного шума на запросы с именем популярной игры или просто на слово «cheats» будет слишком велико.

Отличным источником по названной теме служит старинный сервер





просто — подставляйте имя компании (в нижнем регистре) в конструкцию [www.имя\\_компании.com](http://www.имя_компании.com) — и практически никогда не ошибетесь. Самые громкие примеры можно, пожалуй, даже и перечислить: [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com), [www.3drealms.com](http://www.3drealms.com), [www.apogee.com](http://www.apogee.com), [www.interplay.com](http://www.interplay.com), [www.ea.com](http://www.ea.com), [www.microprose.com](http://www.microprose.com), [www.sierra.com](http://www.sierra.com), [www.westwood.com](http://www.westwood.com), [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com), [www.ravensoft.com](http://www.ravensoft.com), [www.gtinteractive.com](http://www.gtinteractive.com), [www.idsoftware.com](http://www.idsoftware.com). Собственно, вся крупная игровая индустрия мира вошла в этот список.

Сайты русских игровых компаний полезны именно с точки зрения заплат (патчей). Не успела, скажем, прошлой осенью выйти новая игра «Князь» ([www.1c.ru/konung](http://www.1c.ru/konung)), как спустя 13 дней

после начала продаж уже появилось первое обновление, исправляющее известные на тот момент ошибки. Вторая «заплата» с исправлениями для этой игры появилась спустя месяц...

Всем рекомендуемую 37 патчей с аннотациями на сайте журнала «Game.exe» ([www.game-exe.ru/downloads/index.asp?dbname=patch](http://www.game-exe.ru/downloads/index.asp?dbname=patch)).

Коллекция патчей поменьше имеется на сервере фирмы Fargus ([www.fargus.com/patches.html](http://www.fargus.com/patches.html)), которая специализируется на переводе и озвучивании лучших зарубежных игр.

Очень полезны заплатки к играм, которые расширяют ее способности использовать Direct3D-совместимые ускорители трехмерной графики. Даже для зарубежных игр (к примеру, Dungeon Keeper) такая заплатка порой делается вдобавок, и ее можно взять только из Сети. Что уж в таком случае говорить про отечественные игрушки. Вот и обновление знаменитых «Дальнобойщиков» для 3D-ускорителей лежит лишь на сайте этой игры ([www.softlab-nsk.com/htruck](http://www.softlab-nsk.com/htruck)).

исключениями на домен первого уровня .net (например, сайт игры Urban Chaos — [www.urbanchaos.net](http://www.urbanchaos.net)). Однако на них секретная информация встречается сравнительно редко.

В этой связи вспоминается, как Олег Мэддокс — основатель игровой фирмы Maddox Games, придумавший Z.A.R., Madspace и десятки других игр, рассказывал мне, что солюшен для популярнейшей отечественной игры ГЭГ был составлен самими ее авторами одновременно с ее выходом. Потом ими было сделано так, чтобы этот солюшен через некоторое время появился на нескольких любительских игровых сайтах.

Частные странички хороши тем, что уж из их многообразия можно выбрать те, что сделаны на русском языке — к примеру, Клуб Warcraft II ([www.geocities.com/TimesSquare/9564](http://www.geocities.com/TimesSquare/9564)) или страница фанатов «Героев магии и меча III» (<http://heroes3.newmail.ru/>). Там, как минимум, обнаружатся «горячие клавиши» управления игрой, а порой и секретные коды. Ну а чисто игровые серверы (типа [www.quake.convey.ru](http://www.quake.convey.ru)) более удобны для того, чтобы собираться в кланы — искать секретную информацию там не слишком перспективно.

Работая над этой заметкой, я обратился с просьбой поделиться секретными адресами к опытнейшему обзорщику компьютерных игр, известному как Mr.PG ([pg@game-exe.ru](mailto:pg@game-exe.ru)). Он ответил: «Я не слишком часто на этих сайтах бываю, ибо коды появляются уже после того, как игра выходит, и потому не слишком часто бывают нужны. Но пара достаточно подробных адресов на всякий случай хранится: [gamesdomain.iol.ie/spoiler/](http://gamesdomain.iol.ie/spoiler/) и [vgstrategies.miningco.com](http://vgstrategies.miningco.com)».

А еще можно играть, загружая сами

Последнюю пятилетку мне приходилось настраивать конфигурацию множества игр для своих сыновей. В последние годы усилия по освобождению нижней памяти и тому подобные ухищрения уже не требуются. Однако поддержкой детского компьютера мне по-прежнему приходится заниматься — в основном эта поддержка состоит теперь в поисках нужной информации об игрушках в Интернете.

Вот несколько любимых игр в нашей семье с указанием их сетевых представительства.

1. Worms 2 ([www.worms2.com](http://www.worms2.com)). Информация о секретных кодах: [www.gamez.ru/sol/30\\_full.htm](http://www.gamez.ru/sol/30_full.htm).

2. Need for Speed 4 ([www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com)). Информация о секретных кодах: [www.3dnews.ru/patches/needforspeedhighstakes.htm](http://www.3dnews.ru/patches/needforspeedhighstakes.htm).

3. «Пираты Карибского моря» ([www.newgames.ru/rv/rv15.htm](http://www.newgames.ru/rv/rv15.htm)). Патч: [ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patch\\_archives/bucc1\\_1.exe](http://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patch_archives/bucc1_1.exe).

4. Tiberian Sun ([www.ea-europe.com/tiberiansun/](http://www.ea-europe.com/tiberiansun/)). Патч: [ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/tst117aen.exe](http://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/tst117aen.exe). Тренинг для открытия карты: [www.3dnews.ru/files/crack/cm-tsmr.zip](http://www.3dnews.ru/files/crack/cm-tsmr.zip).

5. Warcraft 2 ([www.warcraft.com](http://www.warcraft.com)). Информация о секретных кодах: [www.gamez.ru/sol/1007.htm](http://www.gamez.ru/sol/1007.htm).

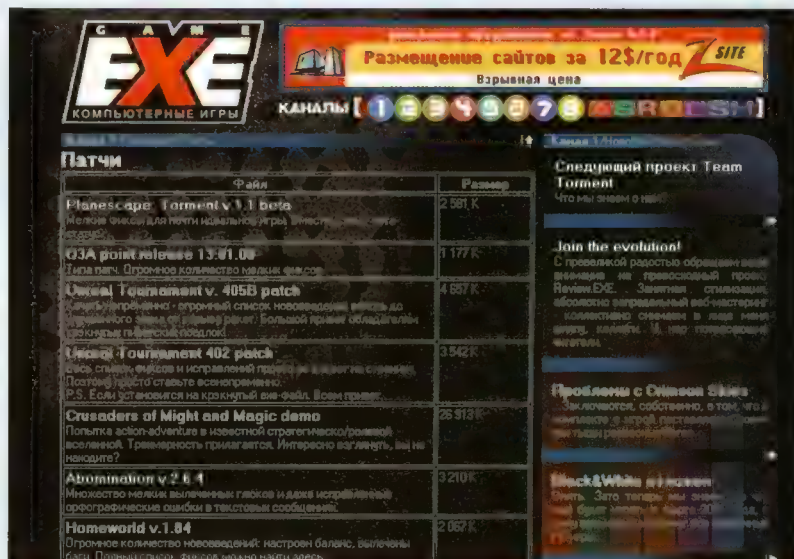
6. Heroes of Might & Magic III ([www.3do.com/products/pc/heroes3/](http://www.3do.com/products/pc/heroes3/)). Информация о секретных кодах: [heroes3.newmail.ru/cheats.html](http://heroes3.newmail.ru/cheats.html).

7. Z.A.R. ([www.auricvision.com](http://www.auricvision.com)).

8. NHL 2000 ([www.easports.com/99/nhl2000/nhl\\_home.cfm](http://www.easports.com/99/nhl2000/nhl_home.cfm)). Информация о секретных кодах: [www.cs.tu-chel.ac.ru/whatsnew/hints/o-z/](http://www.cs.tu-chel.ac.ru/whatsnew/hints/o-z/) NHL2000-ch.html.

9. «Противостояние» ([www.doka.ru/games/1251/FAO\\_CA.htm](http://www.doka.ru/games/1251/FAO_CA.htm)).

10. FIFA 2000 ([www.fifa2000.com](http://www.fifa2000.com)). Информация о секретных кодах: [www.gamez.ru/sol/1370\\_full.htm](http://www.gamez.ru/sol/1370_full.htm).



Сайты самих игр делятся на официальные сайты, игровые серверы и многочисленные частные странички. Официальные сайты легко находятся по той же схеме [www.имя\\_игрушки.com](http://www.имя_игрушки.com) (к примеру, Turok 2 — [www.turok2.com](http://www.turok2.com), Extreme G2 — [www.extremeg2.com](http://www.extremeg2.com)) с небольшими

игрушки непосредственно из Сети (<http://gamer.raduga.ru>). Для этого достаточно иметь браузер, поддерживающий язык Java. Впрочем, это уже совсем другая сказка... для персонального компьютера и Интернета.



# Стратегические страсти

## Ground Control

Вот и пришла пора трехмерных стратегий. В принципе, в этом нет ничего неожиданного: Total Annihilation вышел уже давно, поразив еще тогда всех своей 3D-графикой — после плоских, но аккуратных спрайтов полигоны смотрелись очень своеобразно.

А вот теперь любая новая стратегия должна быть трехмерной, ведь времена спрайтов прошли — игроманам надоело жить в плоском мире, да и видеокарты компьютеров успели несколько усовершенствоваться.

Итак, Ground Control co-

при стрельбе из танков и все остальное в этом же духе — одним словом, детали делают игру!), удобным управлением камеры. На этом остановлюсь чуть подробнее, ибо камера — самый главный бич всех трехмерных стратегий. Например, в Earth 2150 я все время путаюсь со сторонами света, как раз из-за того, что камеру можно вращать в любых направлениях — повернул раз, повернул два, голова закружилась, ориентации потеряна — теперь пойдти найди свою базу. В GC же все проще — камера вращается, но ты все равно нигде и никогда не потеряешься.



здана молодой командой разработчиков из Швеции — Massive Entertainment. Это их первая игра, но можно сказать наверняка — первыми блином и комом здесь совершенно не пахнет. (Никто в этой молодой и дерзкой команде не имел до начала разработки опыта создания игр, но это не помешало шведам с ходу создать нечто впечатляющее.) Еще одним подтверждением «силы» разработчиков является наличие магического слова Sierra в графе «издатель» (Half-Life, Home-world — вот лишь две игры, изданные этим «небольшим» издательством).

Что предлагает нам, геймерам, Ground Control? Настоящая стратегия с прекрасной графикой, интересными маленькими «фичами» (набор скорости юнитов — видно, как они ускоряются, а не движутся с постоянным ускорением; вылетающие гильзы (!)

Еще очень приятно смотреть приближение и удаление в игре (zoom in/out). Очень приятно в самом разгаре битвы опуститься с небес на уровень земли и почувствовать себя не богом, посылающим каких-то тараканов в бой, а самым настоящим полководцем, ведущим в бой солдат, танки, летающие юниты.

Следы от гусениц техники, инверсионные следы от летающих юнитов потрясающей красоты; враги, прячущиеся в зарослях; ваши отряды, спрятанные в тени гор; брифинги, выполненные на движке игры и позволяющие даже между миссиями не выпасть из общей концепции игры... таких положительных отзывов я могу назвать очень много — игра-то хорошая, так что всем стратегам играть и наслаждаться. Вольно!

— Михаил Кабанов ■

# Самураи идут

## Shogun: Total War



Н ебо залилось ярко-оранжевым светом... На его фоне четко выделяющийся силуэт самурая, разминающегося с катаной. Виднеются бесчисленные войска. Над каждым батальоном ровно выстроившихся воинов — знамя с замысловатым рисунком, который озна-



чает принадлежность к какому-либо клану. Когорты японских мушкетеров размещаются около стен крепости, которую вам доверили охранять, понадеявшись на ваш удивительный дар стратега. Кавалерия вместе с пешими самураями, вооруженными мечами и пиками, занимают позиции возле главного входа. На горизонте уже появились многочисленные войска противника. Видно, что он готовится к немедленному штурму, хитро расставляя свои отряды. И вот уставшие от изнурительного похода, но от этого не менее свирепые враги неспешно приближаются и стремятся окружить крепость. Засевшие в замке войска по знаку командира бросаются в атаку, не давая противнику подойти вплотную к крепостным

или, проще сказать, Total War!

Самое время перейти к игре, заглянуть глубже в историю Древней Японии и получить возможность создавать ее самим, героически выигрывая сражения или позорно уходя с поля боя. Благодаря такому гиганту игровой индустрии как Electronic Arts у нас есть возможность поиграть в Shogun: Total War. Да, этот монстр отлично знает свое дело. Можно сразу сказать, что замысел воссоздать картину сражений японских самураев удался.

Игра разместилась на двух дисках. При инсталляции вам будет дана возможность выбора, зависящая от начинки вашего жесткого диска. Если места совсем уж мало, и вы экономите каждый мегабайт и пытаетесь время от времени уплотнить свой хард (насколько мне известно, так делают не многие, но все-таки...), то для вас есть специальная категория установки игры на 400 мегов. Если вы очень постараетесь и



найдете еще 100, то считайте, что получили инсталляцию, которая даст вам возможность полноценно насладиться



стенам, тем самым застав его врасплох на незакрепленных позициях. Как раз здесь и начинается настоящая война,

Shogun: Total War. Ну а если вы человек, который располагает достаточным местом на жестком диске и не жалеет какого-



то там гигабайта с лишним для хорошей игры, то вам откроются все преимущества полной установки. И так, с установкой мы закончили и теперь плавным ходом, без особых проблем, я надеюсь, запускаем игру.

В стартовом меню Shogun: Total War приятно поражает задний фон в начале игры, который пылает ярким, пурпурно-алым светом. И что самое интересное: позади меню на том самом фоне несется самурайская конница, чьи контуры затенены. После того, как вы немного разберетесь с настройками и решите, какой тип игры вам выбрать, самое время подойти вплотную к сражениям. Для тренировки предлагается остановить свой взор на Custom Game. Выбираем клан, за который будем играть, свою задачу (имеется в виду защищаться или нападать), войска себе по карману, и вперед, толь-

ности, меньше устает и сохраняет свои ударные качества практически в любой



ситуации, даже при численном перевесе противника.

Интерфейс игры очень неплох. Камерой, с чьей помощью мы наблюдаем за ходом маневров и битв, легко управлять при помощи клавиатуры и мышки. Хорошо продуманная система командования помогает оптимально передвигать войска в соответствии с обстановкой. Кстати, построениям уделено немало внимания. Кажет-



ко к победе. На выбор предлагается огромное количество карт с разнообразными ландшафтами и особенностями. Так, на холмистой карте с реками будет сложнее вести маневры, чем на плоской равнине. Выбрав карту, не забудьте указать желаемое время года. Теперь самое время начать сражение.

Качественно прорисованная графика — достоинство игры. Детально, с каким-то географическим наслаждением изображается рельеф местности. Им стоит воспользоваться в тактических целях. Заняв удобные позиции на возвышении, закрепившись на них, лучники увеличивают точность попадания и дальность поражения, так же как и мушкетеры. Да-да, не стоит удивляться, именно те самые, с пороховыми ружьями. Тяжелая кавалерия также быстрее разгоняется с возвышен-

ся, создатели включили в игру все возможные из них: для отступления, для удержания заданной позиции, для нападения и множества других действий существуют свои виды построения.

Само собой, в игре есть некоторые недостатки, но они не очень значительны. Кроме одного. Проблема заключается в том, что иногда (особенно в одиночных сражениях) войска врага, испугавшись ваших стройных легионов, могут бежать с поля боя за пределы карты. И тогда, как ни вертись, битва будет проиграна. Глупо! Глупо! Но, к счастью, такое случается нечасто, но... черт побери!.. обидно! Но это я так, придираюсь, потому что если выявляетесь поклонником этого жанра, то игра, бесспорно, станет достойным украшением вашей игровой коллекции.

— Виталий Пономарев ■

## Дитя кошмара

### KISS, Psycho Circus: The Nightmare Child

Игра основана на одноименной серии комиксов с участием певцов из группы KISS. Не люблю я эту группу — слишком уж разрисованные они. Но для комиксов или для игры — самое то.

Играя четырьмя членами группы по очереди, вам предстоит пройти немало уровней, «нарядить» KISS'овцев в их пугающие костюмы, находить по одному предмету экипировки на каждом из уровней, и уничтожить Дитя кошмара в конце игры.

Из шести видов оружия, которое вы имеете, четыре одинаковых и два уникальных

жанра, чем что-то революционное, хотя именно по такой игре все так долго скучали. Каждый 3D-шутер претендует на что-то грандиозное, а чего-то простого и незамысловатого теперь не слышь.

Итак, классика жанра: простые уровни, неплохая графика, никаких замысловатых головоломок, нажал на кнопку — открылась дверь. Множество уже ставших традиционными скриптовых сцен: вы нажали на кнопку, тут же камера перемещается и показывает, где именно и как открылась дверь, что еще больше облегчает навигацию по уровню.



для каждого члена банды: самое слабое и самое сильное у каждого из них свое. Первое оружие — оружие ближнего боя, для каждого уникальное. Например, меч или когти на пальцы а-ля Фредди Крюгер. Второе — ледяная пушка, стреляющая замороженной водой наподобие пулемета.

Довольно мощное оружие и просто кучи монстров. Бег и стрельба. Монстры тоже не поражают особым интеллектом — не надейтесь, что они будут отступать или прятаться за выступы, их тактика — задавить числом. Поэтому и мрут сотнями, причем делают это красиво. Мелким деталям можно отстреливать



## КУПЛЮ

**Notebook** в Иркутском регионе. Желательно не дороже 150 зеленых рублей. Отвечу всем! E-mail: [cidor@chat.ru](mailto:cidor@chat.ru), [sinsid@chat.ru](mailto:sinsid@chat.ru)

**Компьютер** не ниже P-200 с монитором, недорого. Рассмотрю варианты. 626601, Салехард, ул. Броднева, д. 43, кв. 2. Андрей.

**Компьютер** в комплекте, можно б/у, но рабочий. Недорого (до \$200). Тел.: (095) 142-71-49, с 20-00 до 22-00, кроме выходных. Юрий. Спасибо!

**Компьютер** P-100, 200, дешево. E-mail: [IBA88500@inbox.ru](mailto:IBA88500@inbox.ru).

**Журнал** «Навигатор игрового мира» №7 (27) за 1999 г. 654034, Кемеровская обл., г. Новокузнецк, ул. Петракова, 78/37, а/я 8807. Тел.: (3843) 37-28-23.

## ПРОДАМ

**Лицензионные** Wet 2, цена 230 руб., 3 CD, новые. 426072, Ижевск, Молодежная, 5965. E-mail: [whiteclub@mail.ru](mailto:whiteclub@mail.ru)

**Panasonic 300** с дополнительным джойстиком и двумя книгами с кодами, 700 руб. Тел.: (095) 322-53-45, спросить Дениса.

**Bryce 3D 4.0** (полная версия, 2 CD). Тел.: (812) 440-64-50, Александр. E-mail: [potyakin@mail.ru](mailto:potyakin@mail.ru)

Бесплатно публикуются объявления объемом до 150 знаков (включая адрес и телефон), присланные только на наших купонах. Ксерокопии не принимаются. Напоминаем, бесплатно мы публикуем только частные сообщения. Объявления компаний и индивидуальных предпринимателей публикуются только как платная реклама. По поводу размещения рекламы просим обращаться в нашу рекламную маркетинговую службу по телефону (095) 232-2261.

За достоверность информации в объявлениях редакция ответственности не несет. Будьте бдительны, опасайтесь мошенников и избегайте участия в пирамидах, закамфлированная информация которых может попасть в номер, особенно в раздел «Предлагаю работу». Мы оставляем за собой право не публиковать объявления, выходящие за пределы тематики журнала, и редактировать текст публикуемых объявлений, чтобы сделать его более ясным. Пожалуйста, не забывайте указывать почтовый индекс и код города, даже если ваш телефон находится в Москве.

## ИНТЕРНЕТ

**На сайте** [sertolovo.chat.ru](http://sertolovo.chat.ru) вы узнаете о скрытых возможностях Windows 98, а также — как бесплатно позвонить по междугородке.

**Если** вы интересуетесь проблемой НЛО, если вы хотите узнать больше — посетите сайт «Тайны НЛО»: [ufoland.narod.ru](http://ufoland.narod.ru).

**Только** полученные халява, только проверенные спонсоры. [www.pahan.ru](http://www.pahan.ru). Заходите!

**Сайт** «Russian Electronic» — все про компьютеры и электронику. Схемы, документация и пр. [www.logicnet.ru/~electron](http://www.logicnet.ru/~electron). Заходите!

**Сайт** для отдыха! Java-скрипты, программы, конкурс, он-лайн игры и многое другое! Обзор заработка в Интернете.

[SB3236.chat.ru](http://SB3236.chat.ru)

**Хотите** знать все о computer crimes — прошу на страничку «Мои X-files». <http://makcim.yaroslavl.ru>

**Для тех, кто** изучает иностранный язык, полезная информация, основанная на личном опыте. [www.chat.ru/~expo](http://www.chat.ru/~expo)

**Обзор** заработка в Интернете. Индивидуальный подход к каждому. Обучающая рассылка. <http://money.webzone.ru>

## ИЩУ ДРУЗЕЙ

**Геймер** с 5-летним стажем хочет переписываться с поклонниками любых жанров. Любимая игра — Half-Life. Отвечу всем!

142000, Московская обл., г. Домодедово, ул. Советская, д. 179, кв. 144. Саша. **Фанаты C&C** — жду! Отвечу всем. 420140, Татарстан, г. Казань, ул. Лонжинская, д. 18, кв. 120. С. Камиллю.

**Привет!** Мне 18 лет. Желая переписываться с девчонками, увлекающимися компьютерными играми. Пишите мне. Николай. 400026, г. Волгоград, пр. Героев Сталинграда, 56-125. Отвечу всем.

**Привет!** Мне 15 лет. Желая переписываться с ребятами, увлекающимися компьютерными играми. Пишите мне. Татьяна. 400026, г. Волгоград, пр. Героев Сталинграда, 56-125. Отвечу всем.

**Хочу** вести переписку с фанатами PC. Я люблю NFS 5, SOF, Q3A. Мой адрес: С.-Петербург, пр. Наставников, д. 20, кв. 323. Сергею.

**Привет!** Буду рад переписке с людьми 12-13 лет, имеющими PC. 123480, Москва, б-р Яна Райниса, д. 4, корп. 4, кв. 162.

**Хочу** переписываться с теми, кто любит свой PC. Пишите о своем опыте работы с PC, о себе. Отвечу всем. Еж. Башкирия, Уфа, Гагарина, 39/1-138.

**Привет, парни!** Будьте моими друзьями по переписке и поделитесь опытом о ПК. Мне 18. 344058, г. Ростов-на-Дону, ул. 2-я Краснодарская, д. 70/1, кв. 135, Доре Новиковой.

**Приветик!** Хотелось бы познакомиться с девчонками и пацанами от 11 до 15 лет, любителями ПК. Отвечу всем! Челябинская обл., г. Озерск, Комсомольский проезд, 11-23. Тане.

**Ищу** друзей по переписке. Любители автосимуляторов и стратегий — пишите мне на e-mail: [real\\_Kreator@mail.ru](mailto:real_Kreator@mail.ru). ICQ: 59436846.

**Хочу** переписываться с любителями PC, и не только с любителями. Дам совет по взлому любого приложения. Отвечу всем. 352150, Краснодарский край, г. Гулькевичи, Симонова, 38/22, Никитину Андрею.

## РАЗНОЕ

**Люди!** Помогите с информацией по ремонту CD-ROM! 681003, Комсомольск-на-Амуре, Аллея Труда, 53/3,

кв. 1, Роману. E-mail: [rit2000@mail.ru](mailto:rit2000@mail.ru).

**Нужна** методика обучения работе на ПК. Где приобрести лицензию для такого обучения в Ставропольском крае?

Сергей. E-mail: [sedmsk@chat.ru](mailto:sedmsk@chat.ru).

**Фирмы**, продающие ПК, комплектующие и т.д., — вышлите каталоги и прайс-листы! Хочу приобрести компьютер. Московская обл., г. Щербинка, ул. Юбилейная, д. 3, кв. 84. Шевченко Д.П.

**За компакт** с играми или программами помогу пройти и дам коды на игры. 400026, г. Волгоград, пр. Героев Сталинграда, 56-125. Виногородская Т.С. От вас — конверт с о/а.

**Люди!** Помогите пройти игру «Новый Робинзон». За это помогу с кодами на многие игры. 456785, Челябинская обл., г. Озерск, ул. Дзержинского, д. 35, кв. 145.

**Уважаемые хакеры!** Поделитесь опытом. E-mail: [reushome@sampo.ru](mailto:reushome@sampo.ru)

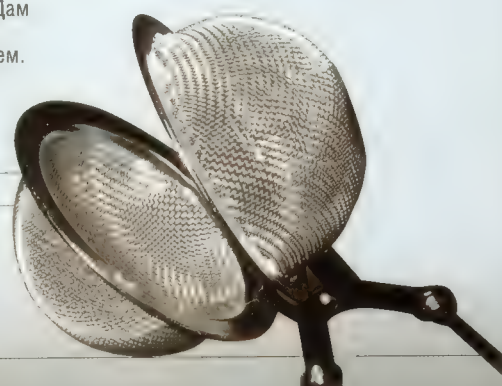
**Прошу** бесплатно выслать каталоги и прайс-листы (хочу приобрести компьютер для дома). 624135, г. Новоуральск, ул. Советская, 18-193. Антон.

**Фирмы**, распространяющие вашу рекламу в г. Кемерово в обмен на компьютер + монитор. Рассмотрю варианты. 650023, г. Кемерово, Октябрьский пр-т, д. 46, кв. 266. Дмитрию.

**Ищу** любую информацию о прерываниях, портах in/out, физических адресах и их связи с железом на уровне ассемблера и микросхем. Спасибо! Поделюсь! E-mail: [pupitan@chat.ru](mailto:pupitan@chat.ru)

**Помогите** пройти «ГЭГ. Гарри в отпуске»: застрял на «компьютере в ящике». 440031, г. Пенза, ул. Кижеватова, 30-152, Коротков Р.Г.

**ПО «Поиск»** с благодарностью примет ПК. Для работы с СУБД, необходимыми для поиска воинов, погибших в Великой Отечественной войне. 184040, г. Кандакаш, К/шоссев, д. 45, кв. 72, Колчин Е.





# ФОТОСТУДИЯ

Париж

видеоискателе  
электронной камеры

Ночные  
эффекты

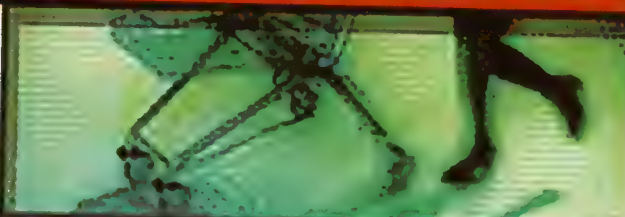
Olympus  
C860E





ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

**24x7**  
часа дней



ПОИСК



КОРЗИНА





РЕГИСТРАЦИЯ  
МОН ЗАКАЗЫ  
ОБРАТНАЯ ССЫЛКА

ОПРАВКА

[www.24x7.ru](http://www.24x7.ru)

**Интернет-магазин 24x7**

предлагает 50000+ наименований!

-  Книги
-  Фирменные музыкальные компакт-диски
-  Видеокассеты и DVD
-  Игрушки от ведущих западных производителей



Доставка по Москве бесплатно.

Самые низкие цены на доставку в страны СНГ и дальнего зарубежья.

**У нас Вы можете:**

В любое время, в любую погоду заказать Ваши любимые книги, любимую музыку, любимые фильмы, а детям - их любимые игрушки, не выходя из офиса или дома. Это просто, выгодно и удобно!



**ПОКУПАЙТЕ ПО-НОВОМУ!**

Цены в магазине 24x7 в среднем на 20% ниже, чем в других магазинах!





# Дорогие друзья!

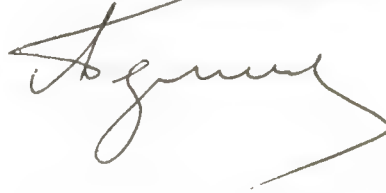
Совсем недавно, чуть более ста пятидесяти лет назад, человечество изобрело фотографию. До этого, на протяжении нескольких десятков тысячелетий, запечатлеть какое-либо событие или образ можно было, лишь пропустив картину через глаза и руки художника. А с открытием фотографии стала доступной объективная регистрация окружающего мира на пленке и фотобумаге. Не имело значения, что получение первых фотографий (дагерротипов) требовало знаний и умений, никак не меньших, чем талант художника, — главное, что тут работал луч света и объектив. Подручным же был сам фотограф, что-то «мудрящий» в темноте со светочувствительными материалами и химикатами. К началу XX века положение несколько исправилось, и за фотографом закрепилось звание фотохудожника, т.е. человека, умеющего не только проявлять и печатать фотографии, но и наделенного умением видеть натуру. Хотя, как шутил Остап Бендер, даже консервы ему приходилось открывать при красном свете из боязни засветить. С изобретением цветной фотографии фотографу вновь было отказано даже в этом тусклом источнике освещения фотолаборатории, и полжизни он проводил в абсолютной темноте.

И вот наступила Великая цифровая фотографическая революция, единственным темным местом в которой осталось пространство между объективом и светочувстви-

тельным приемником — все остальное происходит на ярком свете. Любые самые смелые изобразительные решения моделируются в считанные секунды, нет технических и технологических проблем, осталось чистое фотоискусство. Отпала необходимость стыдливо умалчивать об экологическом вреде традиционной фотографии с ее токсичными обрабатывающими растворами, изготовлением фотопленки и фотобумаги на основе желатиновой эмульсии, добываемой из сухожилий специально разводимых табунов лошадей, и о невозполнимых потерях серебра. Все это особенно значимо для любительской фотографии, принявшей на рубеже тысячелетий масштабы, способные вызвать экологическую катастрофу.

Открывая на своих страницах «Фотостудию», новый журнал в журнале, «Домашний компьютер» призывает каждого пользователя стать патриотом планеты Земля, заменив свой пленочный фотоаппарат на цифровую фотокамеру. А мы поможем вам практически советами и рассказами о последних достижениях новых, поистине революционных технологий.

Александр Беркенгейм,  
редактор «Фотостудии»  
cawa@online.ru





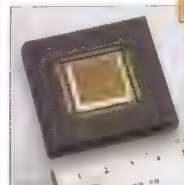
## Прототипы

4096x4096

Калифорнийская компания Foveon ([www.foveon.com](http://www.foveon.com)) поставила рекорд: ее



чип, разработанный в сотрудничестве с National Semiconductor, способен обеспечить разрешение 4096x4096 пикселей. Чип пока существует в немногих экземплярах (его размер 20x20 мм). Им оснащен полностью действующий прототип камеры. Отпечатки фотографий, сделанные этой каме-



рой, демонстрируют удивительное, невиданное качество. Прототип, еще не запущенный в серию, продемонстрировала недавно и



знаменитая компания Pentax. Правда, Pentax разработала только корпус, CCD-дисплей и электроника раз-

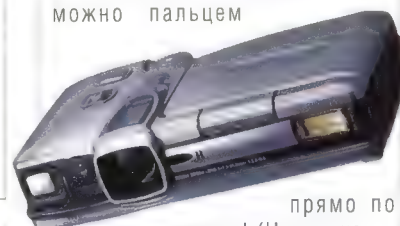


работаны Philips. Камера имеет два слота (PC-Card Typ II и CF-Card Typ II) и двухдюймовый дисплей. Камера пока что не имеет даже названия, о времени ее выпуска компания не сообщает, но уже сейчас ясно, что предназначена она для лучших репортеров и фотохудожников, а цена ее будет измеряться пятизначной суммой.

## Старшая сестра

Такого еще не было!

Компания Ricoh, похоже, решила забросать мир новинками: представив недавно 3,3-мегапиксельную камеру RDC-7, компания тут же выпустила ее старшую сестру — модель RDC-i700. Старшая сестра обладает огромным (для камеры) 3,5-дюймовым дисплеем, а также встроенным интернет-соединением. Есть у камеры и обычные последовательные и USB-порты. К камере в любой момент можно подключить модем и тут же переслать съемку по электронной почте или сгрузить ее на сервер. К кадрам можно добавить комментарии или даже небольшие тексты, причем способ введения текстов порадует тех, кто устал от клавиатур и тоскует по старым добрым временам гусиного пера — писать можно пальцем



прямо по экрану! (Но лучше —

использовать специальное стилlo, которое к камере прилагается.) Естественно, не забыты и любители диктовать — к их услугам встроенный микрофон. Управлять RDC-i700 просто. Нескольких нажатий кнопок достаточно, чтобы сделать фотографию и тут же послать ее по почте. Встроенная память способна вместить до 50 адресов. Графические файлы можно отсылать в том высоком разрешении, в котором они созданы, — а можно выбрать одну из пяти степеней компрессии и таким образом ускорить передачу съемки. Но и это еще не все. Встроенный в камеру браузер позволяет контролировать, как размещена съемка в Сети. С этой камерой можно даже странствовать по Интернету, не включая компьютер! А если у тех, кому вы хотите отправить вашу фотосъемку, нет интернет-доступа, то тогда RDC-i700 перешлет картинки в так называемом «текстовом режиме» (в черно-белом варианте) по факсу.

## Coolpix 880

Новая фотокамера Nikon

Компания Nikon анонсировала новую цифровую камеру в линейке Coolpix — модель 880 с 2,5-кратным объективом Zoom-Nikkor.



Новая камера разрабатывалась как «пограничный» фотоаппарат, удовлетворяющий запросам энтузиастов фотографии и вплотную приближающийся к уровню профессиональных моделей. Максимальный формат снимка 2048x1536 пикселей обеспечивает 3,34-мегапиксельная матрица ПЗС размером 1/8 дюйма. 2,5-кратный оптический зум дополняется 4-кратным цифровым. Фокусное расстояние объектива изменяется в пределах 8–20 мм, что эквивалентно 38–95 мм для 35-мм аппаратов. Новые алгоритмы обработки изображения базируются на

256-сегментном матричном замере для определения экспозиции, матричном балансе белого и 5-зонном автофокусе.

Nikon Coolpix 880 способен работать в полностью автоматизированном режиме «наводи и снимай», в полуавтоматическом, когда фотограф подбирает сюжетные программные режимы (портрет, вечеринка, огонь, пейзаж и т.д.), и ручном режиме для профессионалов. Причем последние могут вывести на дисплей даже гистограмму входных уровней канала RGB.

Ознакомиться со всеми возможнос-



тями модели Coolpix 880 можно на сайте [www.nikon.ru](http://www.nikon.ru), который официально был открыт в начале октября 2000 года. Ориентировочная цена камеры — \$800.



## Гибриды

Фотовидеокамеры — новая мода

Недавно компания Sony начала продажи видеокамер PC-5 и PC-100/110, которые одновременно являются и фотоаппаратами. В Canon пошли тем же путем, выпустив модель MV-3i MC. Эта компактная (48x106x86 мм) и эргономичная модель имеет CCD-матрицу, отображающую 800 000 пиксе-

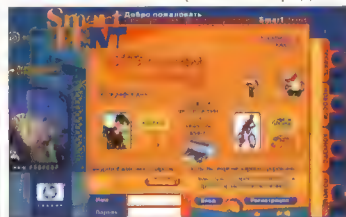


лов, десятикратный зум и поворачивающийся дисплей в 2,5 дюйма. Стоп-кадры видеокамера сохраняет на крошечной карте памяти (MultiMediaCard); последовательность таких стоп-кадров впоследствии может быть объединена в фильм. Камера в полной комплектации стоит 1500 долларов, облегченная версия без слота расширения обойдется на 250 долларов дешевле.

## Интернет-печать

Бесплатно и по почте

В Интернете появилась виртуальная фотостудия ([www.smartprint.ru](http://www.smartprint.ru)), где можно бесплатно отпечатать цифровые снимки. Поскольку спонсором этого проекта выступает компания Hewlett-Packard, можно верить — на [www.smartprint.ru](http://www.smartprint.ru) для печати используются последние модели струйных фотопринтеров. Отпечатанные фото отсылаются обратно обычной почтой (только в пределах



России). Кроме географических ограничений есть цензура техники и этики. Размер присылаемого фотофайла должен быть не менее 350 Кбайт и не более 500 Кбайт. К печати не принимаются изображения, содержащие сцены насилия и секса.

## Гонки вверх

Камеры осеннего сезона

Цифровые камеры перешли границу четырех мегапикселей. Первой это сделала модель Camedia E-10 лидера рынка цифровых фотоаппаратов компании Olympus. Другую выдающуюся новинку представила компания Fuji: ее модель Finepix 4900 — первая цифровая камера с шестикратным зумом. Canon тоже участвует в гонке за качество, хотя и не хочет отходить от своих классических форм: наследница знаменитой



камеры PowerShot Pro 70 по имени G1 прячет свои несомненные достоинства (3,3 мегапикселя, тройной зум, полная возможность ручного управления) в корпусе, имеющем вполне консервативный дизайн традиционной камеры. Panasonic тоже продемонстрировала новую компактную цифровую камеру с необычными для устройств такого рода SD-картами памяти. SD-модуль (Secure Digital) характеризуется высокой скоростью передачи данных и встроенной защитой от копирования; камеры, оснащенные подобным слотом, могут работать также с так называемыми мультимедиа-картами (MultiMediaCards). Компания Nikon приняла участие в борьбе, выпустив новую камеру Coolpix 880. Компактная модель этой камеры, имеющая то же разрешение, обозначается как «модель 990».

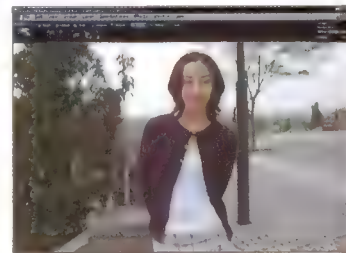
Рынок цифровых камер — один из самых быстро растущих рынков в мире хайтек — притягивает не только традиционных игроков с большим опытом и давними традициями. Союз компаний Contax/Kyocera (Kyocera раньше не была замечена в разработке фототехники) представил недавно в узком кругу дизайн-разработку (пока что не работоспособную) под названием N Digital. Имеется в виду в ближайшем будущем оснастить традиционную камеру от Contax электроникой. Пока компании не сообщают, какой именно чип они собираются использовать, но речь уже идет о шести мегапикселях! Однако и это еще не конец — профессиональную цифровую камеру в те же шесть мегапикселей уже продемонстрировал Pentax, причем и тут не обошлось без кооперации: CCD-матрица произведена компанией Philips.

## Брэнд наступает

IBM врывается на рынок графических программ

Редактор фотографий IBM PerfectPhoto при розничной цене в 55 долларов предоставляет те же возможности, что и дорогие продукты типа Adobe PhotoShop LE, Ulead PhotoImpact или Corel Photo-Paint Office Edition. Много значит и репутация IBM, за покупки в которой, как известно, никого еще не уволили.

PerfectPhoto имеет огромный выбор кистей для рисования и ретуширования, в его поставку входит около 100 штатных фильтров и спецэффектов, есть средства тоновой коррекции, можно работать с несколькими слоями. Есть целый ряд средств, ориентированных на начинающих пользователей. С их помощью мож-

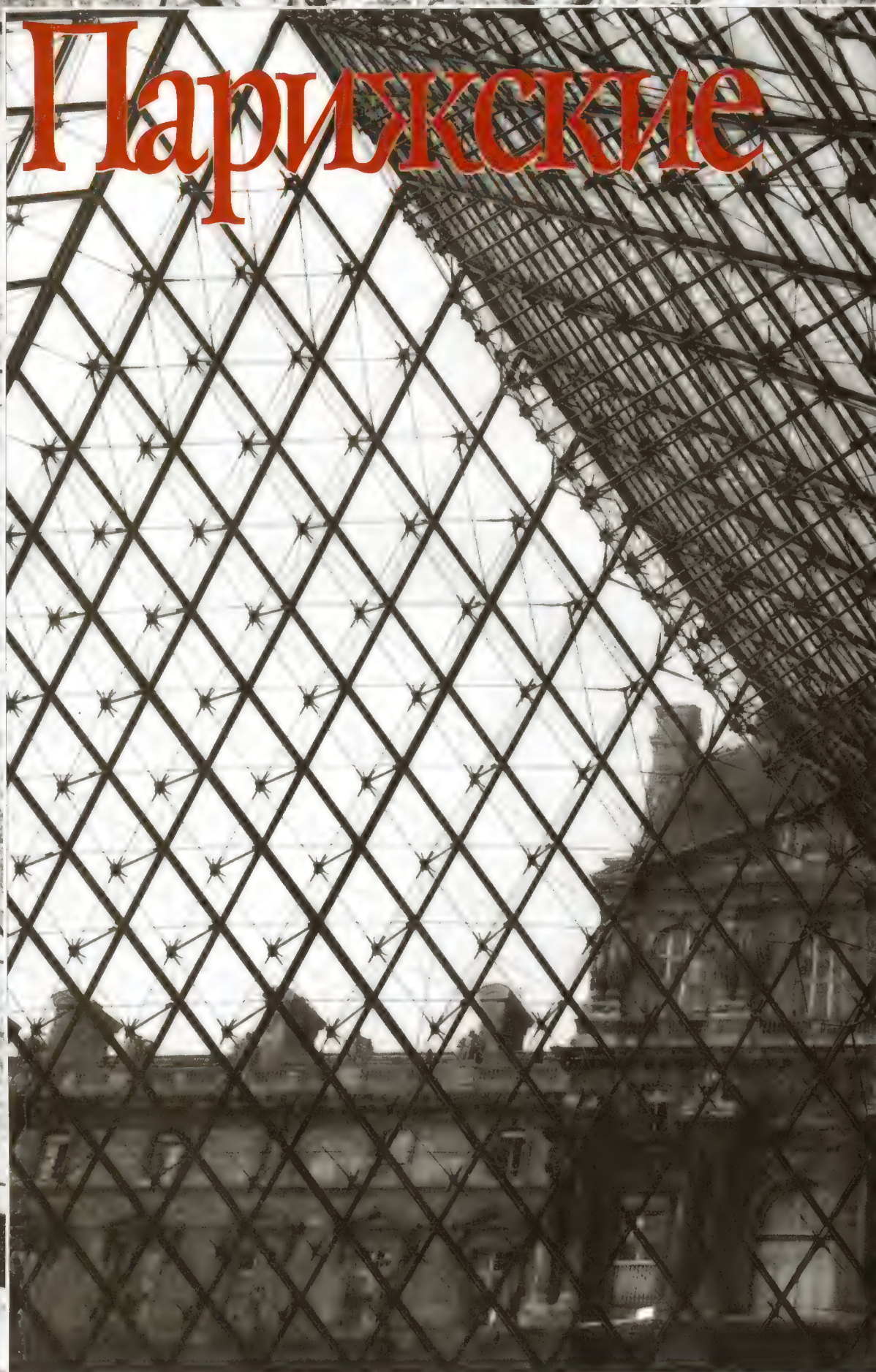


но откорректировать цифровые фото буквально с помощью одного щелчка мышью. Составной частью этого продукта является также утилита быстрого просмотра и каталогизации изображений. PerfectPhoto имеет простой и неперегруженный интерфейс. Отсутствуют «вишечки» палитры и настроечные панели, загромождающие экранное пространство. Так что даже пользователи 15-дюймовых мониторов могут спокойно работать с изображениями формата A4. Для быстрого вызова или настройки тех или иных инструментов можно не входить в главное меню, все это доступно через иконки быстрого вызова на контекстно чувствительных инструментальных панелях. Имеется большой выбор шаблонов документов, которые можно делать на основе фотографий и оцифрованных картинок. Нет никаких проблем с вводом кириллицы, в то время как другие растровые редакторы частенько путают кодовые страницы в современных Unicode-шрифтах.

Загрузить программу можно в Интернете по адресу [www.jp.ibm.com/esbu/E/perfectphoto/down1.html](http://www.jp.ibm.com/esbu/E/perfectphoto/down1.html). Файл с дистрибутивом довольно объемный: свыше 50 Мбайт, но большую часть составляет англоязычная документация, которая к тому же продублирована в форматах HTML и PDF. Сама программа вместе со справкой и шаблонами документов занимает лишь около 20 Мбайт на диске.



# Парижские





# ПИСЬМА

Помни, что ровно в полночь твоя карета снова превратится в тыкву.  
Шарль Перро. Золушка

## Пролог

И еще ты должна перебрать три мешка фасоли.

Опять Золушка

Образно говоря, не успели просохнуть чернила после статьи «Слейкой и блокнотом II» («ДК» №7, 2000), а судьба зовёт автора к новым приключениям и путешествиям. Приключения начались так: напечатанную статью автор ради спортивного интереса отправил по адресу [www.olympus-euro.com](http://www.olympus-euro.com) и сразу получил ответ в виде объемного файла с «техничко-тактическими» характеристиками последних образцов. Ну, получил и получил. Через месяц пошли чудеса — компания «Олимпус-Европа» приглашает автора на пресс-конференцию в г. Париж (Франция) и оплачивает все связанные с этим делом расходы.

Для отъезда нужно совсем ничего: а) отправить в Германию анкету приглашаемого, б) сфотографироваться, в) взять справку с места работы, г) дать почтовый адрес, по которому экспресс-служба доставки DHL принесет официальное приглашение, д) отнести приглашение во французское консульство и, простояв в очереди подния, пройти собеседование, состоящее из одного вопроса: «Чем докажете, что Вы не останетесь во Франции навсегда?», е) купить авиабилет, ж) сообщить номер рейса компании «Олимпус», з) получить ответ, что в данный день и час вы будете встречены и доставлены в гостиницу, и) выучить французский язык, иначе большинство официальных лиц вас не поймут (или сделают вид, что не поняли). Можно ли это (как в сказке о Золушке) сделать меньше чем за месяц?

Визы — визами, а где же компьютер со всеми его атрибутами? На этот раз компьютеров будет целых три: главный — фотографический компьютер в лице цифровой фотокамеры Olympus D320L (она же «Лейка»), затем уже знакомый блокнот Gateway 2000 (DX-40/8/130/...) и PDA Palm IIIe вместе с кредлом («колыбелькой») и ПО, позволяющим перекачивать изобразительную и

Вниманию читателей: съемка Парижа, естественно, цветная. (Все цифровые камеры снимают только в цвете.) Кадры трансформированы в черно-белые в программе Adobe Photoshop.

текстовую информацию от «младшего к старшему по званию» и наоборот. Ноутбук всем хорош, кроме как не лезет в карман пиджака, а переписывать данные из него на бумажку — дело ненадежное, ведь ошибка в одной букве или цифре может стоить

## Спокойно, чудеса продолжаются!

невозвращения (что, в принципе, и не так уж плохо) или непопадания на конференцию (что никуда не годится). И деньги не вернут, и «позор тому на всю Европу, кто...», и так далее. В данной конфигурации ошибок можно не бояться. Любой текст или послание электронной почты, попавшее в настольный компьютер, попадает в первоизданном виде и в блокнот (по сети), и в КПК-PDA через «колыбельку». Может совсем не попасть, но уж если попадет, то без ошибок. Животрепещущий пример — расписание автобусов к месту конференции — любой ошибки достаточно, чтобы никогда не найти автобус в Париже, который, как известно, город не очень маленький. Поэтому вся оперативная информация загружалась по мере поступления в Palm и сохранялась там значительно достовернее, чем на бумажке. Аналогично, можно создать дубликат всей информации и в ноутбуке (и теперь переписать все на бумажку). Цифровую фотокамеру тоже надо иногда разряжать в ноутбук. Вдали от Родины все это требует многократной проверки и перепроверки, иначе проще взять хорошо острутанную палочку и, как Робинзон Крузо, делать на ней зарубки о каждом прошедшем дне. И, самое главное, все хлопоты ради 16–18 часов пребывания в Париже. Помирать, так с музыкой: меньше недели жить в Париже по первому разу даже не преступление, а, как говорил Талейран, хуже преступления — это ошибка.

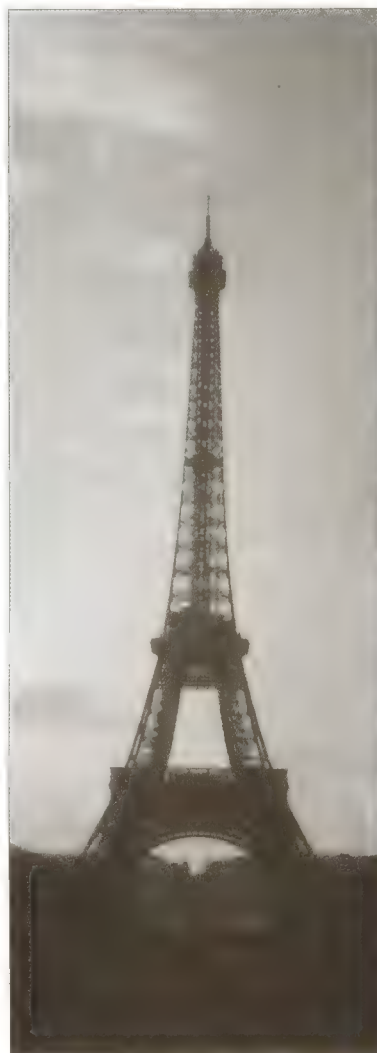
## Добрая фея

Есть границей контора Кука.

С. Маршак. Мистер Твистер

Уже не за границей. Для этого, не строя иллюзий относительно собственной предприимчивости, необходимо обратиться в российс-

кую «контору Кука» — СБО (Служба бронирования отелей, [sbo@cint.ru](mailto:sbo@cint.ru)), которая взвалит на свои плечи все перечисленные пункты, предшествующие отъезду. Фотографию, справку с места работы и загранпаспорт, конечно, придется им принести, но дальше ничего делать не надо — и авиабилеты, и визу, и медицинскую страховку принесут на дом и пожелают счастливого пути. И французский учить не надо — в аэропорту Шарля де Голля вас встретит их же гид и доставит в отель (или еще куда скажете на чистейшем русском языке). Да, слаб ваш автор для прохождения всех уровней, и поэтому пошел по пути наименьшего сопротивления, связав свою судьбу с СБО, и не прогадал — через неде-



ПОМАНИИ КОМПЬЮТЕР №11 2000





лю искомые документы были у него на руках. Преодолевал он российскую таможенно и границу на манер Юрия Никулина в фильме «Брильянтовая рука», но никто не обратил на него внимания, и через 3,5 часа он мчался на ленточном транспортере к выходу огромного и загадочного парижского аэропорта. И тут чудо, сравнимое только с явлением Христа народу или лика Богоматери. Навстречу на таком же транс-



портере едет в обнимку с виолончелью сам Мстислав Ростропович. Такое замечание не может подвести! Дальше — еще чудесней. Оказывается, во Франции можно взять любой понравившийся багаж и идти на выход. Никто не удосужится проверить номера багажных ярлыков — раз взял — значит, твой. Дальше совсем просто: встреча с гидом-переводчиком, поездка в отель, размещение.

С корабля на корабль,  
а потом на бал

Кинь счастливого в реку,  
и он выплывет с рыбкой в зубах.  
Станислав Ежи Лец

**В** Париже есть ответная часть российской СБО, где работает пара трудоголиков и два офисных компьютера. Российские трудоголики, читай-те внимательней! Они вместе спят (не в смысле друг с другом, а в сумме) 7–8 часов в сутки, остальное время работают: размещают, встречают, провожают и так далее. Компьютеры не спят никогда — принимают факсы, e-мейлы и прочую

дребедень, которую, не доспав, обрабатывают те же трудоголики. Интернет дает возможность связаться с ними напрямую (3jn@freesurf.fr) на русском, английском и, уж конечно, на французском язы-

Может быть,  
не минуты и не часы,  
а месяцы и годы надо  
потратить на то, чтобы  
найти верный ракурс  
и освещение  
небольшой по размеру  
скульптуры Родена

ках. Бог с ними, с трудоголиками, давайте лучше рассмотрим состояние их харда и софта, а автору предоставилась такая возможность. При отправке из Москвы ему рекомендовали прихватить кириллическую клавиатуру, которую в Париже днем с огнем не сыскать. Сказано — сделано: искомая «клава» была куплена в Савеловском компьютерном центре за 100 рублей (25 франков) и торжественно доставлена в Париж. А вот дальше — горе, состоящее из двух частей. Раскладка французской клавиатуры не имеет ничего общего с английской, и французская версия Windows 95 не имеет ничего общего вообще ни с чем! Если будет массо-

вый спрос на установку кириллицы на французские компьютеры, то автор готов описать процедуру, которую он проделал под аккомпанемент лавины табличек с загадочными письмами.

Только закончил, а тут следующая задача — нужна программа для подсчета чистой прибыли и убыли. Пожалуйста, турист-программист готов выполнить свой интернациональный долг по отношению к трудящимся Франции, причем, как говорил Винни-Пух, безвозмездно. После обсуждения технического задания (а дело уже клонилось к ночи) в качестве ответной акции автор получил и принял приглашение посетить варьете «Бель Эпок». Не «Мулен Руж», где подороже и побогаче, а, так сказать, посмотреть парижскую ночную жизнь №2. Здесь требуется отступление — известного скрипача Иегуди Менухина как-то спросили, какое место он занимает в иерархии скрипичных виртуозов. Он не задумываясь ответил, что второе. «А кто же занимает первое?» — «Ну, этих очень много», — парировал Менухин. Вот так в первые сутки пребывания в Париже ваш автор, он же программист-интернационалист, окунулся в ночную жизнь. И очень неслабо окунулся — вино Шампанское (не советское) и Бордо, французская кухня и парижские девочки, исполняющие канкан. Читатели, учитесь программировать — никогда и нигде не пропадете! И чтобы завершить пикантную сторону путешествия, надо сообщить, что отель, где жил автор, был расположен на равном и незначительном удалении от «Мулен Руж» и Плас де Пигаль, считающихся Меккой определенной категории туристов.







## Граждане (буржуазия) города Кале

Ну, Лувр, ну и что?  
*Владимир Войнович. Москва 2042*  
от так и автор подумал. Лувр больше Эрмитажа, а можно ли эмоционально и физически получить впечатление даже от Эрмитажа за одно посещение? Эйфелева башня была также отменена, но по другой причине — пусть это символ Парижа, но какое впечатление можно получить от склепанной из железных балок конструкции. Поэтому второй день ушел на Музей Родена. И первое, что поразило — это подлинное название одной из лучших скульптур Родена — «Граждане Кале». Никакие они не граждане, а буржуазия, или буржуа, просто в советские времена не позволялось предполагать, что смелые, благородные поступки могут совершать не только представители рабочего класса и крестьянства, но и презренные капиталисты и буржуазия. Вот и стали они «гражданами», хотя при советской власти представители эксплуататорских классов были лишены гражданских прав тоже.

Самое известное творение Родена — скульптура «Мыслитель» — ассоциируется с компьютерной тематикой, и, при долгом взгляде на нее, превращает представления о родоначальниках вычислительной техники. Это он, Огюст Роден в начале века своим гением создал символ грядущих информационных технологий, и лишь затем, повторяя напряженную работу «Мыслителя», другие мыслители создали транзисторы, микропроцессоры и операционные

системы. В годы хрущевской «оттепели» хорошим тоном считалось иметь на стене портрет «старины Хэма», а сейчас хорошо бы прилагать к каждому компьютеру копию «Мыслителя», чтобы, глядя ему в глаза, не расслабляться, но работать «серым веществом»! Стоит «Мыслитель» на высоком постаменте, поэтому сняться с ним «под ручку» или в обнимку нельзя. Да и не уместно здесь панибратство, много и пошло обыгранное в рекламе.

Остальные экспонаты расположены внутри прекрасного замка (шале) и не менее прекрасного парка, где творил при жизни Роден. Стены залов увешаны полотнами художников-экспрессионистов, почитавших за честь запечатлеть образ величайше-



го скульптора и его мастерскую. Сами же скульптуры из белоснежного мрамора и бронзы не поддаются описанию — их нужно видеть, если не в Париже, то хотя бы в

Эрмитаже. В Музее Родена их можно не только видеть, но и фотографировать (с выключенной вспышкой, чтобы не мешать другим посетителям). Во время таких попыток съемки резко ощущаешь грань между любительской и профессиональной фотографией. Цифровая фотокамера дает возможность одновременно увидеть плоскую, маловыразительную копию и поющий, притягивающий к себе оригинал. Может быть, не минуты и не часы, а месяцы и годы надо потратить на то, чтобы найти верный ракурс и освещение небольшой по размеру скульптуры Родена и передать в фотографии впечатление небывалой красоты и поэзии его творений.

В сувенирном магазине музея такие фотографии можно купить как в виде больших альбомов, маленьких открыток, так и (прогресс) в виде CD-ROM. Думать нечего — автор, естественно, приобрел CD-ROM и stem покинул гостеприимные стены музея.

Другой архитектурно-скульптурный памятник высочайшего накала — Нотр-Дам де Пари (собор Парижской Богоматери). Его тоже надо смотреть воочию — ни одна фотография не может передать ощущения входа в ворота вечности. Ведь собор стоял еще тогда, когда не было Московского Кремля, да и Москвы тоже не было. Рупические храмы неимоверно строго следуют христианству, постоянно, на манер Минздрава, предупреждая как о бренности и греховности земного бытия, так и о неотвратимости наказания за все содеянное. «Наглядная агитация» в виде знаменитых химер Собора довершает «впечатывание» этого тезиса в сознание.



Париж, Parc de la Villette.  
Музей науки, техники и промышленности.







## @ на Сене

По реке плывет топор  
из села Чугуево...  
*Частушка*

**К**ак говорят в Одессе, «я знаю...» (что означает на самом деле — «я не знаю»), почему символ «at» называют в России «собакой». Кроме того, значок совпадает по начертанию с первой буквой имени автора. В общем, получается довольно приличный каламбур, означающий путешествие автора на речном трамвайчике по Сене. И, в отличие от фольклорной собаки на сене, автор с жадностью поглощал глазами и цифровой фотокамерой разворачивающиеся виды парижских набережных. Если у вас есть всего два часа, то составить довольно полное впечатление о Париже можно с помощью одной такой экскурсии. Еще лучше дважды прокатиться — утром и в наступающих вечерних сумерках. Уже упомянутую Эйфелеву башню можно снимать с любой точки маршрута, в любом ракурсе и любого масштаба. Собор Парижской Богоматери тоже виден прекрасно со всех сторон, но каждый раз что-нибудь да мешает снять его целиком: то деревья, то детали моста, но солнце не с той стороны. Но есть еще один прекрасный символ Парижа (не Нью-Йорка) — статуя Свободы, лицезреть и снимать которую лучше всего с воды. Этот оригинал (ведь в Нью-Йорке сильно увеличенная копия) выступает из вод Сены, и трамвайчик обходит его со всех четырех сторон, а шеренга парижских небоскребов на заднем плане позволяет, ради смеха, фальсифицировать и американский пейзаж.

При желании (и материальных возможностях) плавание на трамвайчике можно совместить с парижским ужином (завтраком, обедом) на воде, вступив на борт самодвижущегося полноразмерного ресторана с белыми скатертями, официантами (гарсонами), шампанским, устрицами et cetera, чем достичь максимальных впечатлений от экскурсии.

## Наф-Наф, Ниф-Ниф и «Фнак» (Fnac)

**Ф**нак — так называется компьютерный супермаркет на бульваре Капуцинов. В отличие от Музея Родена, фотографировать там запрещено, а чтобы получить разрешение, нужно дождаться до высшего руководства на

А ноутбук подвел —  
«сжевал» пять страниц  
текста, которые автор  
кропал прямо  
в Париже. И поделом!  
Небось не Хемингуэй,  
чтобы творить  
в Париже

другом конце Парижа. Придется ограничиться тем, что в детективных романах называется «протоколом осмотра

места происшествия». Потом уже автор понял и причину запрета — его, скорее всего, приняли за члена ОПГ, готовящего ограбление Fnac.

Два больших зала распределены между товарами мультимедийного спроса следующим образом: весь нижний зал отдан электронным носителям — кассетам и дискам. Не просто отдан, а снабжен множеством настенных проигрывателей для просмотра и прослушивания стоящих на стеллажах образцов. Эти проигрыватели очень похожи на телефоны-автоматы, но вместо трубки имеют наушники. Покупателей в два-три раза меньше, чем продавцов, консультантов, кассиров и охраны, поэтому брать с полок можно все совершенно свободно, помня, что за тобой зорко смотрят в три глаза.

Верхний этаж добросовестно поделен пополам между хардом и софтом. Такого количества лицензионного ПО и игр в одном месте бедный автор никогда не видел — десятки метров коробок с Windows, Adobe, Corel, энциклопедиями, играми, которые тоже, наверное, можно испробовать, да как бы не пришлось потом покупать. Сделав глубокий вдох, автор все же купил CD-ROM «Великие художники мира» и с тем завершил свою функцию редактора отдела софта.

Еще более тягостное впечатление произвел на автора отдел продажи железа — все новинки налицо, но стоят почти в полтора раза дороже, чем в самых «навороченных» московских салонах. И все только в сборе — никаких карт, процессоров, материнских плат. Кое-какие внешние кабели можно купить отдельно в красочных мешочках или коробочках, создающих ощущение, что купил бриллиантовое ожерелье (и по цене тоже). Иными словами, все так дорого, что продавцы сплошь и рядом







охотно изыскиваются по-английски. Так и тянет открыть рядом российскую лавочку быстрой сборки «серых» компьютеров с веселыми, плутоватыми продавцами-кассирами-сборщиками-снабженцами-охранниками, и все в одном и том же физическом и юридическом лице. Да, жаль, не дадут.

Однако не все так плохо — рядом в киоске французской «союзпечати» продается 350-страничный журнал — помесь «Домашнего компьютера» и «Мегаплюс» под названием «Micro Achat». Там уже можно найти все и по божеским ценам (все равно выше московских, но терпимых). А чтобы им пользоваться, придется выучить всю лексику по Ordinator Numeric (компьютерной тематике). Но вот кое-что, а именно печать цифровых фотографий, в Париже в полтора раза дешевле, чем в Москве, и составляет на наши деньги всего 3 рубля за карточку 10х15, вместо московских 4,50.

Итог — общество потребления, с его потребительским отношением к жизни, порождает полное нежелание экономить копейку (в нашем случае, сантим) путем всевозможных ухищрений и преодолений, а только «в лоб» — пришел, купил за сколько сказали, и все. Безрадостная перспектива, напоминающая сказку о беззаботных поросятах.

Прежде чем приступить к описанию конечной цели командировки, ряд сведений личного характера, относящихся к «Лейке и блокнотам». Лучшей в этой троице оказалась камера «Олимпус» — она снимала всё и вся, со вспышкой и без вспышки, при ярком свете и в сумерках, на «пленэре» и в интерьерах. Второе место по надежности занял КПК Palm III. Лежа в кармане, он в любую секунду давал ответы относительно адресов, имен и на-

званий улиц. Внутри него стояла программка Frankolingua — разговорник французского языка, что, если бы автор потерялся, давало ему шанс на спасение. А ноутбук подвел — взял и «сжевал» пять страниц текста данной статьи, которые автор кропал прямо в

## Так и тянет открыть в Париже российскую лавочку быстрой сборки «серых» компьютеров...

Париже, чтобы не забыть. И поделом! Небось не Хемингуэй, чтобы творить в Париже. Однако обидно воссоздавать все заново. Как это — «рукописи не горят», но Word упрямо сообщал: «Не могу открыть данный файл», «Попробуйте...» и так далее. Пробовали и в Париже, и в Москве — ничего не получалось. И все же Михаил Булгаков оказался прав и на этот раз. Хвала великому «Штирлицу» (программа Schtirnitz for Windows 95, автор Vsevolod. Lukanin@usu.ru), который взял испорченный файл и вернул из небытия весь текст! Если еще учесть, сколько раз он давал возможность прочесть послания электронной почты, не подающиеся ни одной из стандартных перекодировок, то впору начинать сбор средств на создание ему памятника из чистого золота (или из процессоров Intel). Благодаря легендарному штандартенфюреру вы можете читать статью в первозданном виде, а не какой-то бледный авторизованный пересказ.

## Запечатленные в цифре (Digital Imaging)

Представление —  
Presentation (презентация)  
Русско-английский словарь

**П**оскольку автор — не только фотограф-любитель, но и филолог-любитель, его очень взволновал вопрос о переводе этого самого «Imaging» на русский язык, тем более что полный англо-русский словарь не проронил по этому поводу ни слова. «Image» — изображение, а «Imaging» — изображительность? Изображенчество? Изобразительство? В специальном словаре компьютерных терминов, правда, нашлась расшифровка этого слова как «создание (генерирование) цифрового изображения; обработка изображения в компьютере». Нет, надо подобрать что-то такое же высоким стилем, отвечающим высокой моде самого представления «Олимпус». Опять же «представления», а не какой-то там презентации. (Очень уважаю французов за их категорическое нежелание пускать в свой язык английский сленг.)

Для того чтобы поразить гостей пресс-конференции, фирма «Олимпус» в качестве места проведения выбрала загородный замок XVII века под Парижем, где теперь устроен Музей живой лошади (коневодства). Это своеобразный «Диснейленд», посвященный исключительно лошадям. За километр от входа вас встречают «автобусы» «на конно-лошадиной тяге» и везут в замок, башни, залы и внутренние дворы которого отданы как «живым» лошадям, так и макетам старинных конюшен, кузниц, шорных мастерских. Открытый и закрытый манежи и штат конюхов, наездников (шевалье) и наездниц довершают картину.

В полутемном зале с уходящим высоко вверх куполом, на ярко освещенном манеже с неизбежным «дымом» углекислотной установки гарцуют наездники в старинных костюмах под старинную музыку, исполняемую «живьем» симфоническим оркестром. Спектакль под названием «Photographic (R)Evolution» начался. Тоже красивый символ — сама цифровая фотография — это революция, а новейшие достижения «Олимпуса» — это уже эволюция (хотя очень близкая к революции). И вообще, — это оказался фестиваль представлений, первое из которых происходит в Европе, затем в Японии, и затем в Америке. Честь открыть фестиваль в Париже была предоставлена европейскому отделению «Олимпуса», как победителю «капиталистического соревнования», продавшему больше цифровых фотокамер, чем другие отделения фирмы, и уж конечно, больше, чем конкуренты. Кроме лошадей и манежа, огромный экран, на котором крупно виден докладчик и сама «презентация» (раз уж нельзя обойтись без этого слова). Перед показом каждой новой модели литавры и барабаны выбивают дробь, и очередная фотомодель



сдерживает бархатное покрывало с очередной модели фотоаппаратуры. А в небольших антрактах опять выездка, конный спорт, джигитовка под музыку. Финал представления оказался еще красочней — фантазия организаторов превзошла все возможные пределы. Что бы вы сказали о празднике французской кухни (или гастрономии), происходящем в огромном зале старинного замка. Убранства блюд, как на натюрмортах Хальса, огромные круги французских сыров и колбас на специальной соломке, ряды бутылей с лучшими винами, повара и виночерпии в настоящих поварских колпаках (не маленьких белых шапочках, а чуть ли не в метр высотой). Тут же и неисчислимое множество разнообразных тарталеток, пирожных и других закусок. Все, больше нет сил вспоминать и описывать такое пиришество!

Но параллельно с этими нетехническими моментами громоздятся в памяти шедевры технологии «Олимпус». Начнем с четырехмегапиксельной матрицы ПЗС. «Верхние» модели новых камер имеют разрешение 2000х2000 пикселей, но матрица занимает площадь всего 2/3 кв. дюйма. Отсюда, «телевик», чуть выступающий за габариты камеры, в отличие от телеобъектива к форматной пленочной камере, который надо возить спереди камеры чуть ли не на тележке. Все вместе для дешевых и дорогих фотокамер образует цифро-оптический конгломерат, в котором недостатки оптики компенсируются программным путем, пространственно-частотной коррекцией, обратной функцией рассеяния и другими методами исправления заранее известных искажений. Значит, минимизированы все искажения объективов с переменным фокусным расстоянием, кратность которых у камер «Олимпус» достигает х10. Это исключительно оптическая кратность — цифровой «зум» умножает ее еще на три. В любительском варианте, правда, общая кратность (оптическая и цифровая) не превышает х9, а в очень дорогих профессиональных моделях только х6. Но к ним идет набор широкоугольных и теленасадок, перекрывающий весь диапазон многократно.

Следующее чудо из области стандартизации — камеры «Олимпус» оснащены теперь двумя слотами: под «родные» smart-card и под «чужие» flash-card — что есть под рукой, то и вставляй. И не только для камер — новые сублимационные фотопринтеры «Олимпус» также готовы печатать фотографии с любого стандарта энергонезависимой памяти. Два таких принтера и были представлены на суд общественности. Первый — сублимационный карманный (!) фотопринтер с питанием от литиево-ионных аккумуляторов, позволяет в походных условиях получать «в воде не тонущие, в огне не горящие» ламинированные фотографии 8х11, а второй — сетевой — такие же, но форматом А4, 90 секунд на одну фотокарточку,

и можно без всякого компьютера скопировать 4 штуки на листе, и, стало быть, печать пойдет в четыре раза быстрее.

Спокойно, чудеса продолжаются! Цифровую фотокамеру «Олимпус» теперь с трудом можно величать фотокамерой. В зависимости от размера вставленной в нее карты памяти, она снимает и пишет видеоклипы от 1 до 12 минут в формате JPEG с частотой 15 кадров в секунду. Взяв с собой спичечный коробок 64-мегабайтных карт памяти, можно легко обходиться без видеокамеры (вопрос о стоимости такого спичечного короба пока пропустим). Раз можно снимать видео, то почему бы не делать это всегда, на всякий случай. А что за случай? Банальные спортивные фотографии —



снять мяч, влетающий в ворота, спортсмена, преодолевающего барьерную планку, и так далее. Здесь цифровые фотокамеры «Олимпус» работают в качестве машины времени. Вы только коснулись кнопки затвора, запуская механизм автофокусировки, а кадры пошли в память. Нажав на спуск до отказа, вы поймали драгоценный кадр, да промахнулись на долю секунды. Не беда! В камере сохранились 5–6 кадров «до» и столько же «после» вашего «снимка века». Среди них теперь можно выбрать «мгновение, которое прекрасно, будучи остановленным».

Про революцию, пожалуй, все. Теперь чуть-чуть про эволюцию — все камеры стали эргономичней, получили новые аксессуары в виде емких Li-Ion-аккумуляторов, вращающихся во все стороны ЖК-видеоискателей, в которые видны все параметры съемки и установки камеры, цифровую «тиростабилизацию» при съемке с рук и разные другие «мелочи».

Ясно, что в «штучных», дорогих и сложных профессиональных камерах можно достичь небывало высоких характеристик. «Олимпус» сумел вставить большую часть чудес в любительскую камеру C-990Zoom. Она обладает 2,1-мегапиксельной приемной матрицей, трехкратным оптическим и 2,5-кратным цифровым зумом, возможностью съемки фотокадров с частотой 1,5 кад-

ра/с или видео с частотой 15 кадров/с, оставаясь в стандартных габаритах «мыльницы». Тем, кто уже знаком с ее предшественницами — D320, D830, D860 и C960Z, ничего не придется «осваивать» заново, а только поражаться новыми горизонтами качества фотографий и видео. А в комплекте с карманным или «сетевым» фотопринтером «Олимпус», она открывает дорогу для малого бизнеса в сфере фотоуслуг, превосходя по качеству и оперативности все известные пленочно-бумажные и цифровые технологии.

Итак, давайте вычтем посещение Музея живой лошади (что, по правде, было великолепно) и трезво взглянем в глаза цифровых фотокамер «Олимпус». Думаю, что их

объективы и матрицы ПЗС, с достаточной степенью точности, можно называть «глазами» современного компьютера. Эти глаза манят в таинственный и небывалый XXI век, имя которому — Digital Imaging!

— Александр Беркенгейм



Съемка Парижа сделана камерой Olympus C830L. История камеры такова — она была куплена по частному

объявлению 30 декабря 1999 года за 310 долларов вместе с сетевым адаптером, потом к ней прикуплена 8-мегабайтная карта памяти и аккумуляторы с зарядным устройством (все эти перипетии были описаны в статье «С Лейкой и блокомотом II» в ДК №7 2000). Почти год камера верой и правдой служила хозяйку и редакции, снимая не только пейзажи и портреты, но и компьютеры, принтеры, сканеры. О расставании с камерой Александр Беркенгейм рассказывает так: «В последний день пребывания в Париже хозяин турфирмы пристал, чтобы я ее продал, что я и сделал за 370 долларов. А при ее демонстрации в Париже руководству «Олимпуса» возникла некая сцена, после чего последовал вопрос: «А где вы ее взяли?» — и вторичное удивление, как будто я им показал каменный топор. На самом деле она была продана в магазине до дефолта в марте 1998 года за 500 с лишним долларов».

Теперь редакционный старенький Olympus веро-служит потребностям французского туристического бизнеса, а Александр Беркенгейм снимает новой, современной камерой Olympus C860L, о которой рассказывает в этом номере «Фотостудии».



# Olympus C860L

Для начала (и в связи с презентацией новых фотокамер «Олимпус», о которой вы, возможно, уже прочли в предыдущем материале) хочется провести одну интересную мысль об ужасах конкурентной борьбы в странах Запада (и Дальнего Востока). Казалось бы, некая фирма вредит сама себе, выпуская каждый год все более и более со-

вершенную технику, да еще рассчитанную на десять-пятнадцать лет эксплуатации, тем самым как бы прогоняя своего покупателя с рынка — зачем он будет покупать новинку, когда его прежняя покупка еще прекрасно работает. Однако на самом деле это дальновидная политика, рассчитанная на те же десять лет: пусть покупатель пропустит несколько новых моделей, но уж

когда решится на замену, то купит только продукцию знакомой ему фирмы, чей, например, фотоаппарат служил верой и правдой много лет. А если учесть, что качество растет, а цена практически остается прежней, то становится ясной и причина ежегодного обновления ассортимента — нет смысла, даже дешево, выпускать неконкурентную по своим параметрам аппаратуру.



фото: Алексей Ерохин



Влюбительском диапазоне у «Олимпуса» на сегодняшний день две камеры: Olympus C860L и Olympus C990Zoom. Они пришли на смену моделям C830L и C960Z, улучшив характеристики своих предшественниц раза в два.

Для первого выпуска «Фотостудии» мы выбрали Olympus C860L (тайная мысль автора, относящего себя к категории фотолюбителей, состояла в том, чтобы испытать эту модель перед возможной покупкой). Где нужно, сравнивать ее будем с предшественницей C830L<sup>1</sup>.

## Спецификация с комментариями

**В**ерю, что очень скоро распространение цифровых фотокамер достигнет объема распространения компьютеров, и тогда появится сокращенная нотация записи их характеристик вроде P11-366/64/6,3 и т.д. Пока этого не произошло, придется «разжевывать» поподробнее.

**Наименование** — Olympus Camedia C-860L (пока комментировать нечего).

**Тип** — цифровая камера с 4,5-сантиметровым цветным ЖК-монитором (функции монитора возросли неимоверно — теперь это целый штаб управления камерой, картой памяти, принтером, а также лупа, с помощью которой можно рассмотреть любой участок изображения с тройным увеличением. Впрочем, можно не пользоваться такими богатыми возможностями, по-прежнему предпочитая оптический видоискатель).

**Приемник света** — ПЗС 1/2,7 дюйма 1 310 000 пикселей (в старой камере этих пикселей было в полтора раза меньше, соответственно и максимальное разрешение было 1024x728).

**Носитель информации** — сменная карта памяти (2, 8, 16, 32, 64 Мбайт SmartMedia). Одна 8-мегабайтная карта поставляется вместе с камерой (старая поставлялась с 2 Мбайт).

**Количество кадров** при разрешении 1280x960 (SHQ mode) — 2 несжатых или 18 сжатых; при разрешении 1280x960 (HQ mode) — 36, на карте 640x480 (SQ mode) — 122 или более (в старой камере было меньше, а хранение совсем несжатых не предусматривалось. SHQ — супервысокое качество; HQ — просто высокое, а SQ — стандартное).

**Баланс белого** — полностью автоматический, солнечный свет, облачность, лампы накаливания, флуоресцентное освещение (в старой отсутствует ручная настройка баланса).

**Диафрагма** f2,8, f5,6, f11 (автоматический выбор).

**Экспозометр** — TTL цифровое измерение интегральной освещенности ПЗС, а также точечная экспозометрия. Программный выбор экспозиции с возможностью ручной компенсации в пределах  $\pm 2$  диафрагм через 0,5 ступени (в старой отсутствует).

**Объектив** «Олимпус» 5,5 мм, f2,8, пятилинзовый, включая одну асферическую (эквивалентен 36-миллиметровому объективу для 35-мм пленочной камеры).

**Увеличение** — цифровое 2-кратное (в старой зума не было).

**Наводка на резкость** автоматическая через объектив. Расстояние до объекта съемки — стандартное от 50 см

<sup>1</sup> Чтобы у вас, дорогие читатели, не сложилось впечатление об ангажированности журнала фирмой «Олимпус», о которой в первом выпуске идет много материала, должен сказать, что наши намерения начать знакомить вас с цифровой фотографией совпали по времени с весьма красочной пресс-конференцией «Олимпуса», и мы решили начать с нее (обо всем в одном выпуске не напишешь, а начинать с кого-то надо). Дальше мы обещаем так же подробно рассказывать о других грандах цифровой фототехники.



Фото: Алексей Ерохин

до бесконечности, макросъемка 10–50 см (старая начинала снимать с 20 см).

**Светочувствительность** — автоматически выбираемая, или ручная настройка ISO 125, 250, 500 ед. (в старой выбирать было не дано — все под 100 ISO, чего иногда было маловато).

**Затвор** — механический 1/2–1/500 с.

**Видоискатель** — оптический и ЖК.

**Дисплей** с диагональю 4,5 см, цветной TFT, 61 000 пикселей, с возможностью регулировки яркости.

**Режимы работы дисплея** — одиночный кадр, слайд-шоу, индексный показ (9 кадров сразу), увеличение.

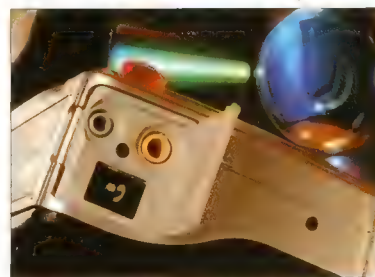
**Вспышка** — встроенная, диапазон работы — 0,2–3 метра (при чувствительности 125 ISO), время подготовки к повторному срабатыванию — менее 8 секунд.

**Режим работы вспышки** — автоматический при недо-

**Питание** от четырех щелочных батареек типа AA либо аккумуляторов. Встроенный конденсатор сохраняет дату на время замены батарей. Дополнительно может применяться специализированный адаптер переменного тока.

**Габариты** 128x65x47 мм, вес — 235 г (а вот это не изменилось, как и внешний вид).

**Дополнительная возможность**, получаемая как бы в подарок, — использование цифровой фотокамеры в качестве VHS-видеокамеры. Для этого ее надо соединить с видеовходом видеоадаптера (он есть у дорогих моделей и TV-тuner). Таким же образом можно связаться с телевизором и видеомагнитофоном. От настоящей видеокамеры ее отличает «пуловина», по ко-



торой видеосигнал поступает на запись, иначе говоря, снимать можно только вблизи этих аппаратов.

**Самое главное — цена.** На момент написания статьи ее можно купить за 325 у.е., что не так уж дорого даже для среднего пленочного фотоаппарата и совсем недорого для цифрового.

Если внимательно сравнить все характеристики с рекомендациями статьи «Как купить ЦФА» (см. дальше в номере), то получается, что C860L выбивается из класса любительской фотокамеры и начинает тяготеть к полупрофессиональной. Насколько выбивается, предстояло выяснить с помощью тестирования.

## Как снимать цифровой фотокамерой Olympus C860L

Процесс фотосъемки ничем не отличается от съемки обычной «мыльницей». Перед началом съемки надо открыть объектив, спрятанный за подвижной шторкой, после чего камера выдаст звуковой сигнал готовности к работе. Эта шторка закрывает и видоискатель, так что если в него ничего не видно, то,

## Прелюдия окончена, начинаем тестировать. Вопрос только в том, как это делать?

статке света или контровом освещении, устранение эффекта «красных глаз», полное отключение, заполняющий свет, медленная синхронизация (в старой не было медленной синхронизации. Весьма хитрая штука эта медленная синхронизация, — затвор открывается и держится открытым намного дольше, чем нужно для того, чтобы снять кадр. Весь передний план освещается вспышкой, а там, куда она «не достала», тоже появляется кое-какое изображение, иногда смазанное, но все лучше, чем «тьма египетская»).

**Съемка «очередью»** от 6 до 10 кадров при частоте 2 кадра/с (только для разрешения 640x480, в старой тоже была такая «очередь», но совсем из маленьких кадров с разрешением 210x160).

**Автопуск** — 12 с.

**Разъемы** — питания от сетевого адаптера, ввода/вывода данных (RS232C), видеовыхода (PAL).

**Встроенные часы/календарь** — впечатывание времени и даты съемки вплоть до 2030 года (значит, верят, что камера и тогда будет работать).





Фото: Алексей Ерохин

значит, камера выключена. Теперь надо навести видоискатель камеры на то, что вы хотите снять, и нажать кнопку спуска затвора. Счетчик на маленьком дисплее покажет количество оставшихся кадров, формат съемки и режим работы вспышки. Кнопка спуска затвора двухходовая: при легком нажатии срабатывает автоматическая наводка на резкость, а если утопить кнопку глубже, то происходит срабатывание затвора и съемка. Автоматическая наводка на резкость производится по участку объекта съемки, попавшему в перекрестие маркера видоискателя, поэтому важно, чтобы он не был нацелен в пустоту. Если установлен режим точечной экспозиции, то и экспозиция выбирается по освещенности данного участка. Можно наводить фотоаппарат и по цветному дисплею, что уменьшает ресурс батареек, но позволяет видеть кадр без параллакса, как в зеркальной фотокамере. Особенно полезно это в режиме макросъемки. На дисплее в любой момент можно просмотреть каждый из снятых кадров и удалить неудачный (например, с попавшим в объектив пальцем фотографа) или устроить слайд-шоу с автоматической сменой кадров. Выбор нужных режимов съемки и «видоискания» производится восемью кнопками. Если вы ничего не сняли в течение трех минут, то камера «уснет» для экономии батареек, и пробудить ее можно будет нажатием кнопки «спуск затвора». Вообще эта кнопка универсальна, вроде клавиши «Enter» в компьютере, ей начинается и за-

канчивается любое действие с камерой.

После съемки, в отличие от пленочной камеры, цифровую нужно подключить входящим в комплект кабелем к компьютеру и с помощью предельно простой программы скачать все фотографии в компьютер. Можно сперва скачать «этикетки» (thumbnails), а по ним полные изображения или все кадры подряд. Передача одного кадра занимает порядка 10 секунд.

Программа позволяет также из компьютера «влезть» внутрь камеры и произвести все необходимые настройки не ее собственными кнопками, а мышью. На этом все операции получения фотоизображений при помощи цифровой камеры исчерпаны. Ее можно отключать и убирать, хотя для цифровых фотоаппаратов Olympus имеются фотопринтеры, которые можно подключить к камере, минуя компьютер, и, выбирая по дисплею кадры, отправлять их на печать с помощью той же кнопки спуска затвора. Миновать компьютер можно и рассматривая фотографии на экране телевизора, для чего в камере есть видеовыход. Но это, по-моему, для совсем нетребовательных фотографов.

Прелюдия окончена, начинаем тестировать. Вопрос только в том, как это делать? Можно просто перепроверять технические характеристики, например поштучно считать пиксели. Можно снимать миры (изображение тонких расходящихся лучей) и цветовые таблицы, а потом высчитывать колориметрические и контрастно-частот-

ные характеристики камеры. Можно пытаться делать очень художественные фотографии и потом рассуждать о «теплых» и «холодных» тонах оттенков кожи «лиц кавказской национальности» (кроме шуток, задолго до межнациональных конфликтов понятие правильной передачи оттенков «Caucases skin» существовало в цветной фотографии, как критерий правильной цветопередачи) или о «мягкости» рисования портрета объективом. После многих раздумий был выбран «бытовой» метод испытаний. Будем считать, что ни вы, ни автор ничего в этих премудростях не понимают. Вот попала ему в руки цифровая камера, и надо прочувствовать, хороша она или плоха. Для этого как нельзя лучше подходит метод «черного ящика»: пробуй и смотри, что получилось.

Снят первый кадр (вернее, сразу два, с зумом и без него). Проверяем совместимость старого ПО (от D320L) — все работает. Опыт №2 — управление камерой из компьютера (пока речь идет о старой программе). Опять удача — вот так мышью камера переведена в режим макросъемки, и «щелкнула», включив вспышку, внутренности компьютера, куда она в данный момент смотрела. А это уже заявка на цейтраферную съемку, т.е. когда камера стоит на штативе и по команде от компьютера снимает через равные или неравные промежутки времени, например, рост цветка или посещения специалистов по промышленному шпионажу. В целом, старое ПО вполне со-



вместимо с новой камерой, и это радует.

Пора ставить на компьютер новое ПО под названием «Мастер». «Мастер» великолепен для занятия цветной (и черно-белой) фотографией. В нем практически есть все, что нужно для работы, и ни в каких дополнительных графических пакетах он не нуждается. Для начала он, естественно, вводит в компьютер все фотографии, маркируя их датой съемки. Дальше техника съемки кончается и начинается фотоискусство, причем в чистом виде, освобожденное от химикатов и сидения в темноте.

Опыт №3 — съемка «очередью». Для этого внучка была посажена на домашние качели и получила приказ качаться, который с радостью выполнила. Держа кнопку спуска несколько секунд, автор получил десять моментальных фотографий 640х480, которые побежал «вставлять» в компьютер и анимировать. «Кина» не получилось, но полноэкранная видеозарисовка была великолепна — жаль, что нельзя ее продемонстрировать в журнале — живая экранная заставка, или screensaver, пополняющий душевные силы.

Опыт №4 — тренировка на сотрудника разведслужб (теперь, говорят, выгодно работать сразу в нескольких). Берем детскую книжку, наводим и снимаем. Две страницы журнального формата читаются на мониторе так же, как и в книге. Сканер еще надо иметь, включать и ждать, когда он прогреется и отсканирует, а тут вся операция занимает от силы 2 секунды. Другой вариант — микронаторморт из игрушек (пока из игрушек) — все так же сочно и резко.

Опыт №5 — съемка панорамой. На дисплее камеры появляются метки, которые надо перекрыть в следующем кадре (снять «внахлест»). Снимая так десять раз подряд, можно создать круговую фотопанораму. Тут тонкость такая — на обычной карте памяти каждый кадр получается отдельно и их надо совмещать друг с другом в компьютере, однако есть карты памяти с функцией панорамы, которые сами производят совмещение и запись всей панорамы в один файл. Это уже профессиональная съемка, и для нее нужен штатив с поворотной головкой.

Наконец, переходим к загадочной медленной синхронизации. Тоже далеко не любительский вид съемки (в концептуальном смысле, особенно съемка в движении). Освоив его, можно выпустить целый фотоальбом прекрасных фотографий, основанных на методе медленной синхронизации.

Практически любой фотокадр требует отделки. Его надо кадрировать, т.е. отрезать лишние детали композиции, может быть, сменить формат кадра на квадратный или удлиненный. Вторая задача — попытаться улучшить качество изображения, например, изменить контраст, яркость, резкость, общий цветовой тон или насыщенность цветов; посмотреть фотографию в черно-белом исполнении. Честно говоря, довольно трудно получить бракованный кадр с по-

мощью камер «Олимпус», тут надо быть «гением неумения снимать». Всю кропотливую работу можно поручить «Мастеру», а за Мастером (без кавычек) остается только оценка результата и выбор варианта, наиболее полно отвечающего его творческому «Я». Главное — не забывать сохранять варианты на диске с помощью опции «Сохранить как...», иначе исходный файл будет потерян (не совсем безнадежно, так как мно-

## Опыт №4 — тренировка на сотрудника разведслужб (теперь, говорят, выгодно работать сразу в нескольких)

гократная опция Undo позволяет вернуться к исходному кадру). Можно подправить дефект «красных глаз», если вы забыли это сделать при съемке, нанести цветную надпись прямо на фотографию, или снабдить ее комментарием, который будет открываться при просмотре свойств данного изображения. Наконец, «Мастер» дает возможность наложения виньеток и других изображений на исходную фотографию, изготовления коллажей и других премудростей фотodela.

Следующий этап, когда фотографии отделаны, состоит в создании фотоальбома. Альбом может быть реальным при печати фотокарточек на принтере или с дискеты в службе фотосервиса или виртуальным, при создании папки «Альбом» на жестком диске, куда попадают готовые «к употреблению» фотоизображения. Еще лучше время от времени переписывать (дописывать) такой альбом на CD-Rc помощью пишущего CD-привода, тогда он сохранится при катастрофе компьютера, и его (CD-ROM) можно показывать в гостях на чужом компьютере. Экономически это тоже очень выгодный вариант, так как заготовка CD-R стоит 12–30 рублей и может вместить много тысяч фотографий, что намного дешевле книжки реального фотоальбома, не говоря о стоимости расходных материалов при печати фотографий. И опять программа «Мастер» позволит устроить слайд-шоу всех фотографий на черном фоне монитора с заданным временем показа кадра.

Лучше всего компромиссный метод: все фотографии хранить на фото-CD, и лишь некоторые печатать. Вращаясь же в кругу компьютерных «фанатов», нет необходимости тратить на печать, т.к. любую фото-

графию можно отправить по электронной почте, поместить в Интернете или послать в фотожурнал и тем самым утвердиться как фотохудожнику.

На рисунке из инструкции к камере, которую хочется назвать «Мир фотокамеры C860L», дается полная схема применения и подключения самой камеры и периферии (вот дожили, теперь компьютер стал периферией!).

## Заключение

Факты и результаты тестирования говорят сами за себя. Все параметры перекрывают требования к любительской и даже репортажной фотокамере. Только отсутствие оптического увеличения (zoom) и небольшое разрешение «не пускают» Olympus C860L в профессионалы. Но это не беда — попробовать свои силы можно и на небольших по формату фотографиях, перебегая с места на место в поисках лучшей точки съемки. Ситуация, обратная использованию утилиты сжатия жестких дисков. Там пользователи делятся на две категории: на тех, которые ее не применяли, и тех, которые ее никогда не будут применять. Здесь — тоже две категории фотолюбителей: те, которые пользуются цифровыми камерами «Олимпус», и те, которые будут ими пользоваться в самое ближайшее время. Наличие домашнего компьютера, безусловно, желательно, но ничего сильно не меняет, а только позволяет сократить издержки и сделать занятие фотографией более осмысленным, более творческим процессом. Есть такое выражение: «Я не настолько богат, чтобы покупать дешевые вещи». Купив цифровую фотокамеру Olympus C860L, вы сможете следующие пять-десять лет без всякой зависти разглядывать проспекты новых цифровых камер. Хотя, как говорится: «охота плуце неволти» — сам автор не смог пережить расставания с объектом тестирования и купил новенький Olympus C860L.

— Александр Беркенгейм ■



Камера снимает камеру, цифра отображается в цифре: так можно было бы называть сванс съемки.

проведенный редактором отдела Hardware и фотографом «ДК» Алексеем Ерохиным. Модная красавица Olympus позировала редакционной камере Agfa ePhoto CL50, которой вот уже на протяжении почти года снимается большая часть того, что вы видите в журнале. Несмотря на возраст, вполне солидный по меркам быстротекущего века хайтек, редакционная Agfa не устарела и своими параметрами вполне может потягаться и с самыми современными аппаратами ее класса. У нее 3-кратный оптический зум, 30-битный внутренний цвет (24 бита на выходе), 8-мегабайтная флэш-память вмещает: 12 кадров при разрешении 1600 x 1200, или 24 кадра при 1280 x 960, или 96 при 640 x 480. Питание — 4 батареи или аккумулятора формата AA. Вес 300 грамм (без батарей). Цена в Москве — от 540 у.е. Это все, что касается редакционной «старушки», верой и правдой продолжающей снимать бесчисленные процессоры, платы, разъемы, сканеры, принтеры... а о стильной красоте Olympus вы уже читали в материале.



# Как купить цифровой фотоаппарат



**Д**ело серьезное, почти как покупка компьютера, или, скорее, ноутбука. Потому что «проапгрейдить» цифровой фотоаппарат потом будет почти невозможно, продать трудно, а выкинуть жалко. Прежде чем считать деньги и читать рекламу, давайте разберемся с требованиями к предмету покупки в соответствии с тем, чего вы от него ждете. Цифровые фотоаппараты (ЦФА) отличаются друг от друга такими основными характеристиками:



1. Разрешением в пикселах, например 320x240. Это значит, что на стандартном VGA-мониторе фотография с такого ЦФА займет четвертушку экрана. Попытки увеличить ее ничего не дадут — изображение начнет распадаться на цветные квадратики. При большем разрешении монитора изображение станет еще меньше. Самое большое разрешение ЦФА на сегодняшний день составляет 2000x2000 пикселей (4 мегапикселя) и по качеству приближается к негативу 6x6 см среднеформатной фотокамеры. Такую фотографию можно рассмотреть на любом мониторе во весь экран и еще увеличивать без опасения, что она распадется на составляющие. Произведение пикселей по ширине и длине дает единую характеристику светочувствительной матрицы ПЗС (прибор с зарядовой связью) в мегапикселах, например 0.85 или 4.0.



2. Объектив — может быть без наводки на резкость, с наводкой на резкость и с переменным фокусным расстоянием (зум). Первый — обычно малой светосилы и начи-

нает резко рисовать объект съемки с расстояния в 1,5–2 метра, причем, чем ниже будет освещенность, тем менее резкими выйдут на фотографии детали заднего и переднего плана. Такие объективы обычно стоят на самых дешевых моделях пленочных «мыльниц». Второй (с наводкой на резкость) — позволяет всегда резко сфотографировать объект переднего плана с расстояния от 10 см (макросъемка) до бесконечности. Подавляющее большинство пленочных фотоаппаратов среднего класса снабжены такими объективами. Третий вид объектива (зум, или трансфокатор) полезен при съемках объектов, к которым нельзя близко подойти или от которых нельзя далеко отойти (например, крупно снять игрока с трибуны стадиона или, наоборот, высокое здание на узенькой улочке). В художественной фотографии зачастую бывает необходимо, чтобы в кадр попали и ребенок на переднем плане, и замок вдаль, и чтобы все вместе смотрелось резко и крупно. Раньше для этого носили набор разных объективов, а сейчас весь набор «вставлен» внутрь объектива с переменным фокусным расстоянием. Это так называемое зумирование, т.е. фокусное расстояние объектива может меняться от 2 до 10 раз в зависимости от модели. В ЦФА бывает еще и «цифровой зум», т.е. приближение объекта съемки не оптическим, а программным путем. Разрешение он, к сожалению, не повышает, но позволяет стоя на одном месте видеть и снимать объект с разным увеличением (или приближением). Фотолюбители со стажем могут посотворить на отсутствие значений фокусного расстояния и светосилы

объективов, однако приводить их бессмысленно т.к. они в корне отличаются от пленочных собратьев по причине совершенно других размеров светочувствительных приемников и их чувствительности.



3. Количество кадров, которые можно снять без перезарядки ЦФА, — зависит от объема энергонезависимой (флэш- или смарт-) памяти. Эта величина не превышает 20 кадров низкого разрешения для совсем простых ЦФА и достигает 100–200 кадров высокого разрешения для дорогих моделей. В большинстве ЦФА предусмотрена замена карт памяти на более емкие, которые, правда, и стоят намного дороже. По объему карты бывают 2, 4, 8, 16, 32 и 64 Мбайт. Обычно кадры записываются в память со сжатием в формате JPEG, что во много раз сокращает объем файла, но часть информации теряется безвозвратно. Поэтому в некоторых ЦФА предусмотрен режим записи без сжатия, что позволяет сохранить всю информацию, но требует порядка 4 Мбайт на один кадр. По размеру и весу карта памяти похожа на почтовую марку, с контактными площадками вместо клея на тыльной стороне.



4. Автоматические определение экспозиции и наводка на резкость через объектив (TTL) наличествует в подавляющем большинстве как пленочных, так и цифровых фотоаппаратов, если только речь не идет о миниатюрных или совсем простых ЦФА. В правильности их работы в ЦФА очень легко убедиться, сняв три-четыре стандартных кадра и просмотрев их цветовой баланс и резкость на экра-



не ЖК-дисплея. Определение экспозиции сводится к выбору диафрагмы и времени экспозиции по величине интегральной или точечной освещенности. В хороших ЦФА фотограф может задать приоритет постоянной диафрагмы и переменной выдержки, или наоборот, а также ввести ручную принудительную коррекцию экспозиции в значительных пределах для получения спецэффектов. Еще бывает возможность менять чувствительность «пленки» (ПЗС) от 100 до 500 единиц ISO, т.е. насильственно уменьшать диафрагму и «выдержку» при съемке движущихся объектов, особенно при недостатке освещенности.



5. Наличие ЖК-дисплея. Если его нет, то приходится пользоваться оптическим видоискателем и из-за его параллакса получать на фотографии не совсем то, что вы видели во время съемки. Наоборот, ЖК-дисплей воспроизводит в точности то, что будет видно на фотографии, и в этом смысле является полным аналогом «зеркальной» камеры. Кроме этого, на дисплее можно просмотреть, как выглядят «на пленке» все снятые кадры и стереть бракованные, тут же пересняв их.



6. Вспышка в ЦФА выполняет ту же функцию, что и в пленочных аппаратах — освещать объект съемки при недостатке экспозиции. Обычно она сама срабатывает, если света не хватает, однако в «продвинутых» ЦФА ее можно отключить, либо, наоборот, заставить срабатывать даже при ярком солнечном свете для создания эффекта дополнительной подсветки. Еще один ценный режим работы вспышки — это устранение эффекта «красных глаз» при съемке в темноте. Придется про него немного пояснить. Вспышка так быстро срабатывает, что глаз не успевает сузить зрачок, полностью открытый в темноте, и на фотографии становится видно глазное дно, усеянное кровеносными сосудами — отсюда «красные глаза». А правильная вспышка должна срабатывать два раза: сперва слабый импульс для сужения зрачка, а потом основной для съемки. При этом глаза на фотографии получают своего природного цвета, а не как у вампира. Хорошая вспышка в хорошем ЦФА должна иметь все перечисленные режимы.



7. Габариты, вес и энергоемкость. Настали времена, когда габариты и вес ЦФА могут быть только лучше, чем у пленочных камер, в крайнем случае, такими же, а старые модели ЦФА не всегда могут этим похвастаться. Однако ЦФА расходует много энергии на работу ЖК-дисплея, поэтому в них лучше применять не батарейки, а аккумуляторы. При перегрузке фотографий в ком-

пьютер, что иногда может занять до получаса, еще лучше пользоваться сетевым адаптером переменного тока. Ни в коем случае нельзя применять произвольные сетевые адаптеры, а только специальные, рассчитанные под данный ЦФА. Пренебрежение этим правилом может стоить вам карты памяти или всего ЦФА.



8. Связь с компьютером у ЦФА происходит через COM-порт или по шине USB. Кроме соединительного кабеля нужен специальный драйвер данного ЦФА, с помощью которого можно скачивать фотографии в виде графических файлов на винчестер компьютера. Обычно данные программы позволяют делать нехитрые преобразования, например поворот кадра, изменение формата и тому подобное, а также очищать (стирать) карту памяти целиком для дальнейших съемок на нее и настраивать ряд режимов самого ЦФА.



9. Дополнительные принадлежности — это то, что можно потом прикупить к ЦФА для большего удобства или расширения возможностей. Главная принадлежность — сменная карта памяти. Пока такие карты довольно дорого стоят, поэтому для начала можно купить ЦФА с небольшой памятью (2–4 Мбайт), а потом купить побольше и менять их на ходу, как заменяют кассеты с пленкой в обычном аппарате. Как только надоест менять батарейки в ЦФА (а это произойдет очень быстро), нужны аккумуляторы и зарядное устройство к ним. Но для загрузки изображений в компьютер бывает и их мало, тогда нужен сетевой адаптер. Однако есть и другой способ ввода изображений в компьютер — прямо с карты памяти. Вернее, их даже два. Устройство Smartdrive, по виду и назначению напоминающее обычную 3,5-дюймовую дискету, с той лишь разницей, что имеет окно для помещения в него карты памяти. После этого в стандартном флоппи-дисковом диске можно считывать в компьютер все фотографии, как с обычной дискеты. Или Flash-port, который подключается к компьютеру и воспринимается им, как дополнительный диск. Вставив туда карту памяти, опять же можно видеть все ее содержимое и оперировать с ним так же, как если бы оно находилось на обычном диске. Стоит добавить в список чехлы, боксы, темляки и другие аксессуары обычных камер. А вот фотопринтеры сюда добавлять не будем. Это отдельная тема, и разговор о них в следующих выпусках.



Варианты дальнейшего использования ЦФА могут быть такими:

1. У меня есть хороший 35-мм пленочный аппарат, а цифровой мне нужен для техничес-

кой оперативной съемки (лишь бы видно было) разных штучек и фотографий вроде тех, что клеят в паспорт. Для этого годится любая цифровая фотокамера прошлых лет, этак за 80–200 у.е. Важно, чтобы к ней прилагался кабель и ПО для связи с компьютером. Отпечатки (распечатки) с таких фотографий следует делать тоже миниатюрного формата 6х9, не больше. Такие ЦФА продаются в изобилии, но все же лучше еще раз подумать, стоит ли покупать заведомо ущербную вещь (для ясности, вроде 386 компьютера, который тоже недорого стоит).



2. Какой-никакой, но я все-таки фотолюбитель. В отпуске и дома я люблю фотографировать, а потом сдаю снятые пленки в службу сервиса и получаю готовые фотографии. А с ЦФА, я думаю, будет меньше брака, да и быстрее. Для таких целей подойдет ЦФА стоимостью в 200–350 у.е. Он должен иметь разрешение не хуже 1024х728 пикселей, объектив с наводкой на резкость и 4–8 Мбайт памяти (соответствующей 20–40 кадрам максимального разрешения или 60–120 кадрам VGA-разрешения) и цветной ЖК-дисплей. Все вместе это дает возможность разглядывать фотографии на полном экране монитора, слегка их «кадрировать» (т.е. отрезать ненужные детали или изменять композицию кадра), а главное, получать вполне приемлемые фотоотпечатки вплоть до формата 12х18 см. При стандартном формате 9х12 качество будет просто превосходным. Эти фотокарточки можно получать двумя путями: на собственном цветном принтере, либо сдав дискету с файлами фотографий в ту же службу фотосервиса, причем стоимость фотографий будет такой же, как и при печати с негатива (с учетом стоимости пленки и без учета первоначальных затрат на покупку ЦФА). В большинстве таких ЦФА имеется и экономный режим съемки 640х480 и даже 320х240, что позволяет получать огромное число «технических» или «бизнес-фотографий» без перезарядки ЦФА.



3. Я участвую в конкурсах, часто снимаю по заданию начальства и для себя, посвящая фотографии много времени, и дальше думаю зарабатывать деньги с ее помощью. Правильное решение, так как сейчас много профессиональных фотографов уже полностью перешли на ЦФА. Совсем профессиональный аппарат, наверное, еще рано покупать, а вот полупрофессиональный — в самый раз. Он может уложиться в диапазон 450–800 у.е. Разрешение в 2–3 мегапиксела, 3–5-кратный оптический зум и примерно такой же цифровой. Для студийных портретных съемок он должен уметь хранить фотогра-



фии как в сжатом, так и в несжатом виде в разных форматах, позволять снимать «очередями» с малым интервалом времени между кадрами, допускать ручную корректировку экспозиции (и диафрагмы). Желательно, чтобы связь с компьютером осуществлялась не через COM-порт, а по шине USB, что во много раз быстрее позволяет перекачивать фотографии в компьютер и, кроме того, делает ЦФА пригодным для работы с компьютерами Apple, считающимися лучшими в деле обработки изображений. К самому ЦФА надо добавить арсенал графических редакторов, или пакетов, например Adobe PhotoShop, CorelDraw и других, в каждом из которых есть свои «изюминки» преобразования и коррекции исходных фотографий с ЦФА. Далее надо подумать и о печати фотографий, ведь профессионал не будет все таскать в службу фотосервиса, а должен сам печатать свои шедевры. Поэтому ЦФА нужно покупать только у того производителя, который так же хорошо зарекомендовал себя на рынке фотопринадлежностей, чтобы впоследствии у него же купить и фотопринадлежности. Из них некоторые, например фирмы Olympus и Canon, делают принтеры, способные общаться с ЦФА помимо компьютера, напрямую.



4. Я профессиональный фотограф со стажем. В таком случае, цена вашей покупки может простираться в бесконечность, так же как и ваши требования к ЦФА. Вы нуждаетесь в индивидуальном подходе. Пишите нам, и мы постараемся проконсультировать вас (или вы проконсультируете нас — как получится).

Вот теперь можно считать наличие и выбирать конкретный ЦФА. При всем уважении к остальным производителям, автор рекомендовал бы выбирать фирмы, которые раньше имели опыт разработки пленочных фотоаппаратов — Kodak, Olympus, Agfa, Canon, Fuji и другие. Приступая к производству ЦФА, они уже знали, как делать объективы и системы автоматического управления экспозицией, что заставляет доверять им больше, хотя неудачную модель или просто образец можно «подхватить» и тут.

Проблема выбора конкретной модели может идти двумя путями: либо исходя из имеющейся суммы, либо исходя из нужных технических характеристик.

Первый путь прост — войти в Интернет на сайт [www.price.ru](http://www.price.ru) и, ограничив поиск величиной имеющейся суммы денег, которые вы готовы потратить на ЦФА, вывести прайс-лист с названиями моделей и координатами торгую-

щих организаций. Дальше по телефону или e-mail установить контакт и покупать. Дороже и не так полно в смысле ассортимента можно купить ЦФА в компьютерном салоне, где вам долго будут доказывать преимущества имеющейся в наличии модели по сравнению с выбранной вами, но отсутствующей.

Второй путь сложен и тернист. По «закону бутерброда» именно данной модели именно сейчас нет в продаже, либо есть, но по двойной цене у какого-нибудь «монополиста». Тогда ее надо «ловить» в частных объявлениях на барахолках: [www.ixbt.ru](http://www.ixbt.ru), [www.molotok.ru](http://www.molotok.ru) и аналогичных местах купли-продажи компьютерного «железа». Зато такой путь позволяет сэкономить 30% или купить что-нибудь с лучшими на те же 30% характеристиками.

И в том и в другом случае очень полезно детально ознакомиться с объектом «любви» по спецификациям на сайте фирмы-производителя, уточнить комплектность, возможность расширения, дополнительные аксессуары, а также узнать о его ближайших родственниках в данной ценовой нише.

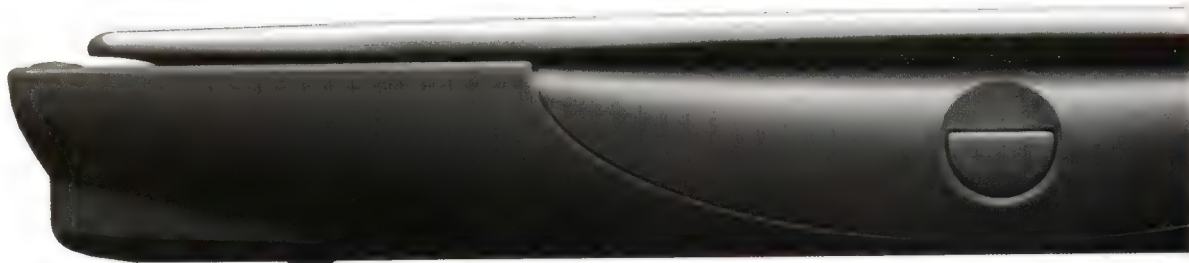
А самый лучший путь — читать наш журнал в журнале «Фотостудия»!

—Александр Беркенгейм

Canoscan N1220U



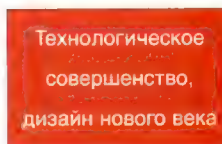
Вы, конечно, можете купить обычный сканер с разрешением 1200 dpi...



Реальный размер  
(самый маленький  
в мире\*)



Представляем сканеры Canon нового поколения. Суперсовременные технологии, дизайн с плавными линиями и непревзойденные рабочие характеристики. Зачем довольствоваться обычным сканером, когда можно пользоваться Canoscan?



\*На момент выпуска

**Canon**

Imaging across networks

Официальные партнеры в Москве (095): Фирма Партия 742-5000, Техносила 966-0101, Дигал Электроникс 916-0010, Компьюлинк 737-8855, М.Видео 921-0353, Конверс 917-9999. Авторизованные оптовые центры в Москве (095): Демос 956-4973, ЕвроБизнесТрейдиг 438-6038/44, Имидж 737-3700/27, Квиз 737-8078/79, Ланк 234-0012, Марвел 745-8006, Роско 795-0400. Авторизованные оптовые центры в Санкт-Петербурге (812): Имидж Нова 327-2181, Ланк 325-6666, Марвел 326-3232, МТ Компьютерс 325-2387.



# HotShots,

или Как без труда довести цифровые фото до нужной кондиции

**Ц**ифровая камера — вещь удобная, хотя и дорогая. Не нужно возни с зарядкой пленки, последующей ее проявкой, печатью фотографий и их сканированием. Снимки будут готовы мгновенно. К тому же оцифровка традиционных фотографий живо напоминает детскую игру в испорченный телефон: на каждой стадии процесса практически неизбежны всевозможные искажения. Свою лепту вносят ошибки в выборе экспозиции, качество реактивов для проявки, неточное соблюдение режимов печати, неправильные настройки сканирования, несовершенство оптической системы как самого фотоаппарата, так и сканера. А при использовании цифровой камеры всех этих промежуточных стадий просто нет, так что и всевозможных искажений.

Для отделки фотографий обычно используют графические редакторы, благо практически все они могут напрямую импортировать отснятый материал из цифровой камеры по TWIN-протоколу. Но одного графического редактора недостаточно. Нужна еще программа, которая позволяет просматривать группы изображений в уменьшенном масштабе. Желателен еще и каталогизатор: программа, которая может группировать коллекции изображений по тем или иным признакам, причем вне зависимости от того, где графические файлы физически находятся.

Российский пользователь, традиционно предпочитающий самые большие и самые продвинутые продукты, использует для обработки фотографий Photoshop, реже Corel Photo-Paint. Это отличные профессиональные продукты, их лидерство вполне заслуженно. Но они слишком сложны и имеют очень высокие системные требования. К тому же в них просто нет штатных средств для быстрого просмотра и каталогизации групп изображений. Для этого надо находить другие программы.

Зато программы, рассчитанные на начинающих пользователей, очень часто включают в себя модули, которые могут просматривать группы изображений.

Они часто имеют в своем составе и средства, позволяющие группировать картинки по тем или иным признакам. Одной из таких программ, рассчитанных на на-

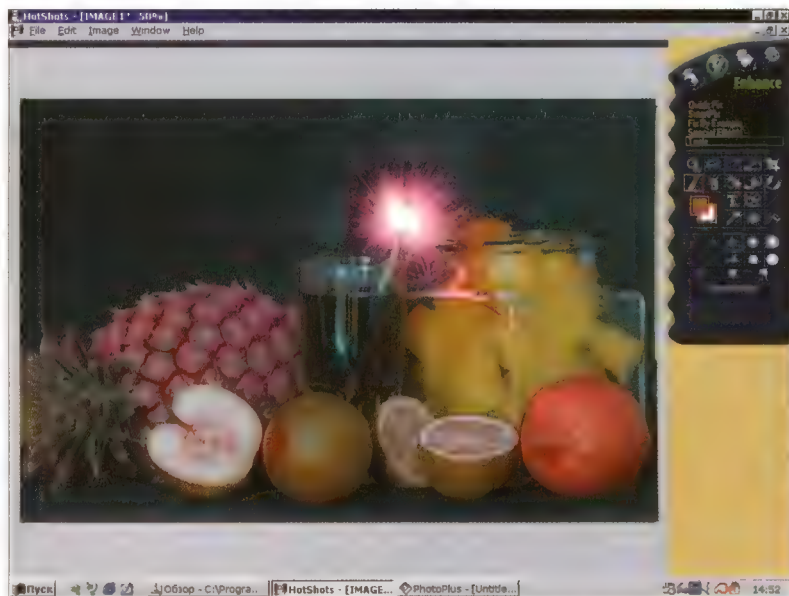
## HotShots «заточен» как раз на исправление снимков, сделанных цифровыми камерами

чинающих, HotShots и является. Он входит в поставку некоторых недорогих цифровых камер производства фирм Epson, Casio, Kodak.

Сверхъестественных требований к аппаратному обеспечению HotShots не предъявляет. По заявлению разработчиков, вполне достаточно 486 машины с

Есть поддержка TWAIN-интерфейса для загрузки изображений со сканеров и цифровых фотокамер. Хотелось бы только предупредить, что HotShots не может работать с целым рядом моделей ручных и листовых сканеров, в том числе и с новыми устройствами. Это относится и к приставкам к принтерам или офисным «комбайнам». Кроме того, можно считать, что со сканера и загружать с диска только цветные изображения. Зато с цифровыми фотоаппаратами никаких проблем нет. Кстати, HotShots «заточен» как раз на исправление снимков, сделанных цифровыми камерами. Так что то, что именно им комплектуют такого рода устройства, далеко не случайно.

HotShots «умеет» искать бесплатно распространяемые фотографии в Интернете. В Сети есть множество коллекций, откуда можно брать всевозможные изображения, причем без опасений нарушить чьи-либо авторские права. HotShots по-



16 Мбайт оперативной памяти и 50 Мбайт на диске. HotShots имеет версии как для PC, то есть Windows, так и для Mac. Работает программа довольно быстро и практически не заставляет себя ждать.

HotShots понимает 12 наиболее распространенных файловых форматов.

зволяет получить доступ к 12 таким коллекциям. Но все же хотелось бы обратить внимание на то обстоятельство, что отсутствуют ограничения, и при поиске вполне можно обнаружить фотографии, предназначенные только для взрослых. Причем даже тогда, когда в качестве





существенно облегчает поиск нужной картинке. В описание того или иного изображения можно включить целый ряд параметров: дату съемки, имя фотографа, тему или жанровую принадлежность, развернутое описание (дескриптор). Важно, что при этом можно использовать и кириллицу. Во многих других программах этого делать нельзя. В лучшем случае вместо русских букв будут греческие или латиница с диакритическими знаками, в худшем программа просто зависнет или «произведет недопустимую операцию и будет закрыта».

Внешний вид HotShots не похож на привычный облик традиционного графического редактора. Впрочем, это общая черта программ для начинающих. Обращение с HotShots мало отличается от управления бытовыми радиоприборами: видеоманитонами, музыкальными центрами, телевизорами. При этом интерфейс не перегружен всевозможными подсказками, настроечными панелями и палитрами. Так что работать с HotShots смогут и обладатели маленьких мониторов. Во всяком случае, даже на 14-дюймовом экране для изображения формата открытки (10x15 см) остается достаточно свободного места, и ее не приходится уменьшать. Хотя ставить разрешение меньше 800x600 с отображением 65536 цветов все же не стоит.

Главным преимуществом HotShots является простота использования. Обращение с этой программой можно освоить «методом тыка» в течение часа. Да и потом для решения типовых задач надо будет тратить совсем немного времени. В отличие от того же PhotoShop, где нужно выставлять параметры наложения фильтров с точностью до сотых, да и сами эти параметры далеко не интуитивны.

Для быстрого исправления фотографий служит инструмент QuickFix. Он устраняет типовые искажения, которые были внесены при съемке. Естественно, в том случае, если были правильными все прочие условия. Например, съемка проводилась при нормальном освещении. Но все равно, примерно в двух случаях из трех он позволит устранить недостаточную резкость, небольшие отклонения в цветопередаче и осветлить затемненную картинку. И еще. Этот инструмент можно применять как ко все-

поискового ключа были выбраны совершенно безобидные слова.

В поставку HotShots входит также утилита NetCard, она позволяет создавать электронные открытки, которые можно отправить по электронной почте. Но копия NetCard не зарегистрирована и через 30 дней потеряет работоспособность. Так что от ее установки лучше отказаться. Тем более что в России есть подобные сервисы, причем абсолютно бесплатные. Например, Virtual Flowers.

**HotShots «умеет»  
искать бесплатно  
распространяемые  
фотографии  
в Интернете.  
В Сети есть  
множество  
коллекций, откуда  
можно брать  
всевозможные  
изображения,  
причем без  
опасений  
нарушить чьи-либо  
авторские права.  
HotShots  
позволяет  
получить доступ  
к 12 таким  
коллекциям**

Помимо редактирования, можно также просматривать группы изображений в уменьшенном масштабе и объединять их в «коллекции». Этот модуль представляет собой еще и мини-базу данных, что

му изображению, так и к его выделенному фрагменту.

Для решения более сложных задач есть пошаговый Мастер SmartPix. При его запуске будет сначала предложено выбрать модель цифровой камеры, которой проводилась съемка. Затем будут заданы вопросы, при каких условиях вы фотографировали: в помещении или вне его (Inside или Outside), каково было освещение: естественное (Faded Colors) или искусственное (Fluorescent Lightning), а если естественное, то в солнечную погоду (Sunny Day), в тени (Some Shadows) или в сумерках (Lots of Shadows), снимали со вспышкой (With a flash) или без. При этом допускается отмечать и несколько позиций, лишь бы они друг другу логически не противоречили, как, например, отметка Faded Color и Fluorescent Lightning.

Можно также воспользоваться группой полуавтоматических инструментов Fix By Example. С их помощью производится балансировка яркости, контрастности, резкости, а также корректировка насыщенности цветов. Несмотря на то, что они решают разные задачи, обращение с ними абсолютно одинаково. Надо просто выбрать из 9 предложенных в диалоговом окне картинок одну, которая имеет наилучший с вашей точки зрения вид. Впрочем, похожие инструменты есть и во всех остальных продуктах начального уровня. Исключением является лишь PhotoFinish, который долгое время практически не развивается.

Как и в любом другом полнофункциональном графическом редакторе, в HotShots имеются средства ретуширования. С их помощью можно удалить, например, бородавки и шрамы с лица, или убрать какой-нибудь забор или отдельно стоящее дерево, которые портят фотографию. Это Clone (кисть клонирования), Smudge («палец»; с его помощью можно размазать исправляемый фрагмент, что полезно при удалении шрамов, бородавок или щетины), а также Dust Removal («пылеочиститель»; эта кисть устраняет мелкие артефакты, например, следы пыли, мелкие трещины, и кисть, устраняющая эффект «красных глаз». На последнем из инструментов хотелось бы остановиться подробнее. Он не совсем стандартный: их очень редко делают в виде кистей. Так что очень советую набить руку в обращении с данным средством. И еще. При устранении «красных глаз» следует увеличить масштаб отображения картинки и уменьшить саму кисть. Малейший промах может испортить фотографию. Есть и другой способ: выделить красную область и применить инструмент Color Tint из группы Fix by Example.

Впрочем, ретуширование — это уже тема отдельного разговора. Тут принципиальной разницы между PhotoShop и программами начального уровня, в том



числе и HotShots, практически нет. Так что имеет смысл ознакомиться со специальной литературой, посвященной работе с графикой. Например, с книгой автора этих строк «Сканирование. Лучшие программы, полезные советы». Кстати, там можно найти и более детальное описание основ работы в HotShots.

Как и в любом другом растровом редакторе, в HotShots имеются всевозможные фильтры и спецэффекты. Таких инструментов в программе около трех десятков. Они позволяют создать из обычной фотографии некое подобие картины, имитируя карандашный рисунок, акварель, масло или гобелен. Можно накладывать также всевозможные текстуры. Есть также средства, вносящие «шум» и различные искажения. Обращение с данными инструментами сделано точно так же, как и с модулями группы Fix by Example. Нужно выбрать из 9 картинок одну, которая, с вашей точки зрения, будет иметь наилучший вид. При этом хотелось бы обратить внимание на одно весьма немаловажное обстоятельство. Обычно при наложении фильтров отображается вся картинка в уменьшенном масштабе. В результате истинное действие фильтра не видно. В HotShots же в окне предпросмотра мы видим небольшой участок картинки практически без уменьшения. Так что действие фильтров и спецэффектов не будет искажаться. Это



особенно заметно при работе со средствами резкости и размытия.

Еще одной особенностью программ начального уровня являются так называемые «проекты». Это заготовки всевозможных документов: открыток, визиток, объявлений и тому подобного. Есть такие и в HotShots. Но хотелось бы обратить внимание на то обстоятельство, что заготовки документов можно редактировать средствами самого HotShots. Это разработчики программ начального уровня де-

лают очень редко. И в результате получается, что тот, кто находится в неанглоязычной стране, все эти заготовки просто не может использовать. В HotShots все не так. Надписи на английском языке можно убрать или заменить их русскими, благо с вводом символов кириллицы проблем нет. А выбор проектов весьма обширен. Можно делать не только традиционные

## С помощью HotShots можно за минуты сделать то, на что в PhotoShop понадобятся часы

календари, визитки, спортивные карточки или открытки. Помимо этого, есть заготовки объявлений и рекламных листовок, каталожных карточек для библиотек и архивов, почетных грамот и похвальных листов.

Как видим, HotShots позволяет делать очень и очень многое, причем не прикладывая особых затрат времени и сил на обучение работе в самой программе и обработку фотографий. Вообще, злые языки говорят о таких программах, что они рассчитаны на лентяев или дураков. Но все

же быстро расставаться с HotShots не советую. С его помощью можно сделать за минуты то, на что в PhotoShop, вполне возможно, понадобятся часы.

— Яков Шпунт  
nina8@orc.ru

## Что ещё?

Всевозможных растровых графических редакторов существует великое множество. Все они по-своему хороши, но для полноценной работы над исправлением цифровых фото можно рекомендовать следующие: Adobe PhotoDeluxe, IBM PerfectPhoto, JASC PaintShop Pro.

Каждый из них имеет как преимущества, так и недостатки. Adobe PhotoDeluxe, как и описанный выше HotShots, скорее всего, не придется искать. Более чем вероятно, что диски с этой программой достанутся вам вместе с фотокамерой. PhotoDeluxe сделан на ядре PhotoShop, откуда была позаимствована значительная часть кода. Существует как для PC, так и для Mac. Но интерфейс программы значительно упрощен и построен на основе пошаговых Мастеров, которые проведут неопытного пользователя «за ручку». Есть также инструменты, которые в самом PhotoShop отсутствуют, например, фильтры автоматического устранения эффекта «красных глаз» и подавления муара. Кроме того, PhotoDeluxe создает новую папку My Digital Camera, которая превращает цифровой аппарат в сменный накопитель. Так что можно переносить снимки из флэш-памяти фотоаппарата в компьютер без использования громоздкого протокола TWAIN или программного обеспечения, поставляемого с самой камерой. Но недостатков у PhotoDeluxe тоже хватает. Интерфейс программы — типичный пример того, как этого не надо делать. В Adobe хотели как лучше, а получилось как всегда...

IBM PerfectPhoto — много более серьезный продукт. Его возможности полностью совпадают с теми, которые предоставляет «облегченный» PhotoShop LE. Напомним, что LE-версию отличает от полной только отсутствие средств конверсии RGB-CMYK. При этом продукт от IBM существенно компактнее, во всяком случае, программные модули. Интерфейс программы выдержан в стандартах Windows-приложений. Вполне возможно, что в меню заходить просто не придется: все операции можно проделывать, вызывая те или иные функции с помощью иконок на инструментальных панелях. Немаловажно и то, что отсутствуют висюльки палитры и настроенные панели, что освобождает экранное пространство для редактируемого документа. Есть также много инструментов, которые сильно облегчают работу начинающего пользователя. Это инструменты удаления эффекта «красных глаз», фильтры подавления муара, инструменты заделывания трещин и удаления всевозможных артефактов. Испытательную версию этой программы можно загрузить из Интернета ([www.jp.ibm.com/esbu/E/perfectphoto/down1.html](http://www.jp.ibm.com/esbu/E/perfectphoto/down1.html)) и пользоваться ею бесплатно в течение 2 месяцев с момента установки.

PaintShop Pro — продукт достаточно известный и популярный. Это безо всяких условий профессиональный пакет, рассчитанный на самостоятельную работу. Он позволяет решать любые, даже самые сложные задачи работы с растровой графикой. При этом программа некрупная и ее испытательную версию можно абсолютно бесплатно загрузить из Интернета ([www.jasc.com](http://www.jasc.com)). В самой последней, седьмой версии появились средства, ориентированные на начинающих пользователей. Это группа фильтров, которые работают как в полностью автоматическом, так и в ручном режиме, — с помощью фильтров можно устранить типовые искажения, которые привносит в снимок цифровой аппарат (или обычный вкуче со сканером). С их помощью можно также устранить муар, эффект «красных глаз», мелкие трещины и царапины, откорректировать тон и насыщенность, а также убрать «шум», который образуется при сжатии по методу JPEG. А именно его используют цифровые камеры. Причем от такого шума крайне сложно избавиться без значительных потерь в резкости.

— Яков Шпунт  
nina8@orc.ru



# (Невыносимая) легкость бытия

В съемке на пленку всегда есть нечто необратимое. Каждый кадр фиксируется раз и навсегда, словно выбивается в бронзе — и затем занимает свое место в материальном мире, реальный, как какой-нибудь стол или стул. И эта необратимость, в которую обрушиваешься каждый раз, нажимая кнопку спуска, — накладывает отпечаток на позы и манеры владельца пленочной камеры. Посмотрите на фотографа, работающего традиционным «Никоном» или «Пентаком»: в каком напряжении он застыл, как пристально смотрит в видоискатель, как медлит нажимать на спуск, понимая, что прежде должен выверить кадр...

Фотографировать традиционной камерой значит иметь особые отношения со временем. Процесс движется с тяжелой основательностью: прежде чем вы поймете, удалась вам съемка или нет, вы должны доснять пленку до конца, отнести ее в проявку, ждать печати. Потом, если что-то не удалось, можно и переснять (если не исчезла натура, не разбежались люди...). И опять медленно проворачивается все то же колесо: доснять пленку до конца, проявить, отпечатать...

С цифровой камерой не так. Цифровая камера стимулирует легкость в мыслях необыкновенную и быстрые реакции. Увидел что-то интересное и занимательное, вскинул камеру (даже не обязательно подносить ее к глазу, нацеливаться, гораздо удобнее снимать, держа камеру, как прежде держали лорнет — в отведенной руке, и глядя в дисплейчик) — и уловил на кар-

точку памяти прямоугольник реальности. Момент, когда реальность переходит в снимок, случается на твоих глазах: видишь, как изображение на жидкокристаллическом экране, только что подвижное, текучее, переливающееся, застывает и кристаллизуется в картинку. Что-то не так? Это не страшно: то, что вы сняли, — не более чем эскиз, который вы вольны тут же стереть, нажав в меню камеры Delete. Не удался кадр — тут же попробуйте снова.

Темп и интенсивность фотографической жизни при съемке цифровой камерой возрастают стократ. Вы можете фотографировать самые удивительные вещи, ставить самые смелые эксперименты, — и, одним оборотом колеса, мгновенно видеть свой успех или свою неудачу. Результат следует сразу же за актом творения. В каком еще искусстве это возможно? Разве что в спорте — если считать спорт искусством.



Все четыре кадра сделаны цифровой камерой JVC GC-X1, имеющей 3,3-мегапиксельную ПЗС-матрицу с разрешением 3 340 000 пикселей, высокоточную автофокусировку и высококонтрастный объектив с 2,3-кратным оптическим увеличением. Съемка сделана в автоматическом режиме, что подчеркивает интеллектуальные способности камеры. За способности надо платить: JVC GC-X1 стоит 900 долларов.

Камера хорошо приспособлена для экспериментальной съемки в условиях темноты — она может работать с двойной нарастающей вспышкой, которая отмечается на дисплейчике двумя молниями. Сначала темноту пробивает первая, краткая подсвечивающая вспышка, а затем следует вторая, полноценная.

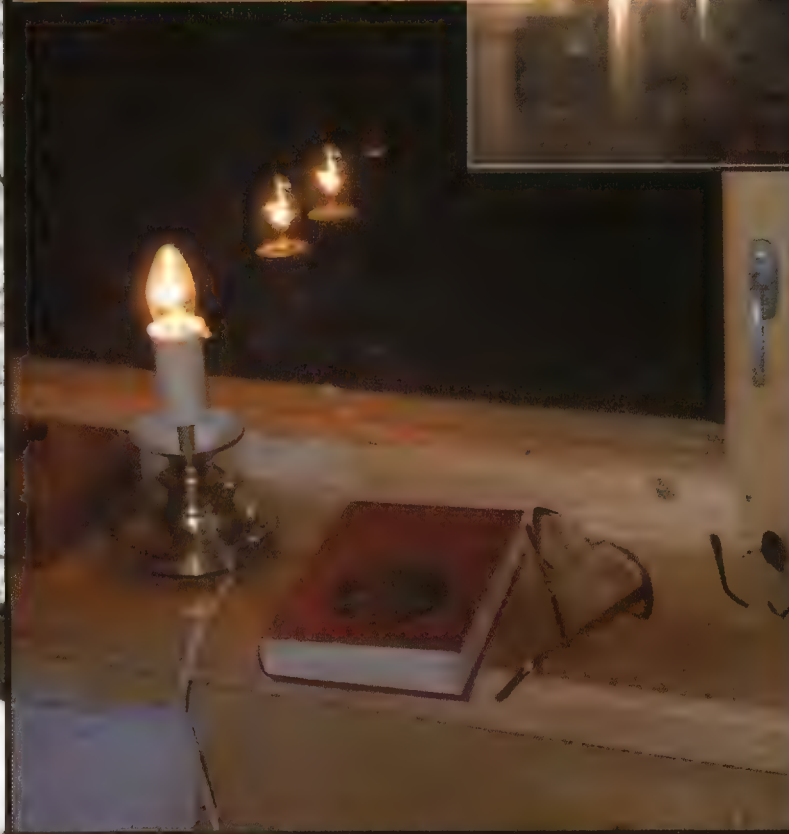
Камера, с ее резкими, рублеными формами производит мужественное впечатление. В ее силуэте нет слабости биодизайна, скругляющего углы и тем самым утверждающего превосходство женского начала в сегодняшнем мире. JVC GC-X1 — камера для мужчины, любящего технику: положив ее на ладонь, интересно разглядывать выпуклые кнопки и кнопки, приятно чувствовать под пальцем ребристый ободок поворотного колесика с тугим ходом и шершавый холодок пластика черной маленькой дверцы, ведущей в отсек с гнездами для подсоединения принтера, питания, компьютера. Камера, оснащенная столь большим количеством кнопочек и дверок, столь солидная на вид, — весит треть килограмма, 320 граммов, причем это какие-то очень легкие граммы. Во время работы она не тяготит.

Фотограф, снимающий цифровой камерой, получает удивительные возможности поиска и эксперимента. Именно потому, что он может больше не думать о пленке и о деньгах, он начинает обращать внимание на трудноуловимые живописные подробности и художественные мелочи. Он превращается в друга Ренуара, в коллегу Моне — в импрессиониста, ловящего моменты жизни, игру света, отражения, тени, блики. С пленочным аппаратом пять раз подумаешь, стоит ли рисковать, расходуя пленку на такие сомнительные затеи, как съемка света, льющегося из окна, или ночная съемка горячей лампы, или автопортрет в ночном стекле, с отключенной вспышкой, или отражение неба в капле, набухающей на конце дачного водопроводного крана... С цифровой камерой в руках все это можно снимать, не боясь ни денежных трат, ни неудачи.

Цифровая камера, в каком-то смысле, освобождает фотографа от ответственности. Чувство, которое испытывает человек, выходящий из дома с цифровой камерой в руках, трудно обозначить одним словом. Милан Кундера, автор знаменитого романа, назвал бы это «невыносимой легкостью бытия». Это чувство еще не вошло в обиход человечества, оно еще предстоит большинству из нас. Переход с пленочной камеры на цифровую можно сравнить с освобождением от земного тяготения — к вам внезапно приходит ощущение всевластия и полета.

— А.П.



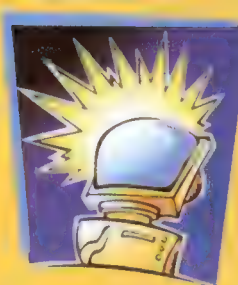


На фотографиях: один из экспериментов, продиктованных цифровой камерой, — попытка снять свет. Это возможно сделать днем, подкрасив поток света, льющийся из окна, небольшим количеством сигаретного дыма — но правильнее это делать ночью, потому что темнота представляет из себя самый лучший фон для светового эффекта. На верхнем снимке отчетливо виден круговой нимб вокруг гордо позирующей лампы-свечи, а на нижнем — двойное отражение лампы в окне с двойной рамой. Это кадр с философией: материя неотличима от своего отражения, которое в свою очередь порождает новое отражение.



# домашний КОМПЬЮТЕР

Популярный компьютерный журнал для всей семьи  
ИГРЫ ■ ОБУЧЕНИЕ ■ РАБОТА ■ РАЗВЛЕЧЕНИЯ



## РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

Вы можете заказать предыдущие номера журнала (по 35 руб. за номер) и выпустить журнал на

**1 месяц 35 руб.  
3 месяца 100 руб.  
6 месяцев 180 руб.  
12 месяцев 320 руб.**

**Подписываясь на весь год,  
вы экономите 100 рублей!**

- Заполните прилагаемую квитанцию и оплатите ее в любом отделении Сбербанка.
- Заполните бланк заказа и пришлите его вместе с квитанцией об оплате (или ее копией) по факсу (095) 232-2165 или письмом по адресу: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, ЗАО «Компьютерная пресса». Свой адрес пишите, пожалуйста, подробно и разборчиво.
- Почтовая доставка журналов ценным письмом начнется после поступления оплаты на счет, указанный в квитанции.
- Если заказ на подписку поступает в редакцию после 15 числа предподписного месяца, срок начала подписки автоматически переносится на следующий месяц.
- Среди подписчиков разыгрываются призы.

На сей раз призы для подписчиков предоставила компания «МедиаХауз». CD-ROM «Курс физики» получают Златоврацкая Н.В., Москва, Поляков Д.Ю., Усолье-Сибирское, Бурлаков А.Ю., г. Аткарек, Милев В.М., Екатеринбург, Лаштабег Д.А., ст. Куцёвская, Краснодарский край.



Указанные цены действуют в России и Белоруссии. Для заказов из Казахстана и Украины цены увеличиваются на 50%. Цены для остального зарубежья и информацию по всем вопросам подписки можно узнать у Игоря Широина по телефону (095) 232-2165 или электронной почтой [ishir@computerra.ru](mailto:ishir@computerra.ru).

Предложение действительно до 31 ноября 2000 года.

Извещение

ЗАО «Компьютерная пресса»

получатель платежа

ИНН получателя платежа 7729340216

расчетный счет 40702810100090000217

в АК «Московский муниципальный банк – Банк Москвы»

кор. счет 30101810500000000219

БИК 044525219

Вид платежа

Сумма

Заказываю \_\_\_\_\_ предыдущих номеров журнала «Домашний компьютер»

Подписка на «Домашний компьютер» на \_\_\_\_\_ месяцев

Всего

Дата \_\_\_\_\_ Плательщик \_\_\_\_\_

Кассир

ЗАО «Компьютерная пресса»

получатель платежа

ИНН получателя платежа 7729340216

расчетный счет 40702810100090000217

в АК «Московский муниципальный банк – Банк Москвы»

кор. счет 30101810500000000219

БИК 044525219

Вид платежа

Сумма

Заказываю \_\_\_\_\_ предыдущих номеров журнала «Домашний компьютер»

Подписка на «Домашний компьютер» на \_\_\_\_\_ месяцев

Всего

Дата \_\_\_\_\_ Плательщик \_\_\_\_\_

Квитанция

Кассир

## ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА



## Подписаться

## на «Домашний компьютер»

## можно в любом отделении связи.

## Мы находимся в зеленом каталоге на странице 141.

## Наш подписной индекс 34288



# Д-р Артем

## рекомендует

artdoletsky@mail.ru



Артем Долецкий

**?** Мы с отцом любим играть в Quake и лазаем по подземельям по вечерам, а мама говорит, что мы совсем одичали, книжек не читаем, телевизор не смотрим и вообще дурные от этих игр стали... На меня она уже махнула рукой, а про отца говорит, что он превращается в ребенка и скоро ему нужен будет подгузник. А он говорит, что так отдыхает и пусть бы радовалась, что он не пьет. А он раньше пил немного. Ну, я тоже иногда думаю, взрослый дядька и играет в игрушки со мной, и беспокоюсь за него.

*Павел Игнатьев,  
Санкт-Петербург, 14 лет*

**!** Штирлиц шел коридорами гестапо. Он повернулся направо, потом налево и вдруг услышал подозрительный шум. «Что я — глупый, что ли?!» — подумал он и сохранился.

Рассуждать об игромании дело благодарное, поскольку мнения на эту тему сильно различаются, а точнее, диаметрально противоположны. Одни удивляются, почему Quake Arena до сих пор не включена в программу летних Олимпийских игр, а другие — с превеликой радостью перестреляли бы всех «квакеров», «думеров» и прочих им подобных из их же оружия! Скорее всего, и те и другие не совсем правы.

Игромания в чистом виде, то есть такая, какой ее понимают психиатры, встречается не очень часто. Это заболевание касается определенного круга людей, которые не могут решить свои личные проблемы в жизни и пытаются достичь чего-либо в компьютерных играх, реализовать себя и свои несбывшиеся фантазии и мечты. Ведь в игре можно запросто стать гениальным автогонщиком, звездой футбола, победителем монстров, магом, королем и вообще кем угодно. Здесь можно получить то моральное удовлетворение,

которого никак не удастся достичь в повседневной жизни. В игре нет никакой ответственности за свои поступки. И, наконец, главное отличие игры от жизни — это два слова: Save и Load (правда, некоторые отмечают и преимущества функции Pause).

В увлечении играми много положительного. Известно справедливое мнение, что компьютерные игры спасают детей от алкоголя, наркотиков и «влияния улицы». Идеалисты верят, что компьютерные войны когда-нибудь помогут избавиться человечеству от войн настоящих, помогая реализовать склонность людей к насилию в чем-то безобидном для окружающих. Может быть, это и так.

Еще одна положительная черта в компьютерных играх — снятие стресса. После трудного дня и постоянного стресса на работе, пары часов, проведенных в метро и автобусе или за рулем в пробках, ничто так не даст выйти избытку адреналина и не позволит выплеснуть накопившиеся за день эмоции, как ковровая бомбардировка лагеря противника, гонка «Формулы-1» или прохождение очередного уровня стрелялки. Да и, в конце концов, должен же человек когда-нибудь отдыхать и развлекаться! Не обязательно для этого ехать ловить рыбу или строить модели самолетов — каждому нравится свое, и он имеет полное право этим заниматься.

Что касается других положительных последствий игромании — развитие реакции, умение ориентироваться, воспитание мужества и находчивости — то это, конечно, миф. Считают, что компьютерные игры вырабатывают быструю реакцию и навыки принятия верного решения в экстремальной ситуации. На самом деле это развивает хорошую реакцию только для конкретной игрушки, а не в общем, да еще вырабатывает умение ловко нажимать на определенные клавиши или быстро двигать мышью и джойстиком, — вот, пожалуй, и все.

Тем, кто проводит много времени за компьютерными играми, хорошо бы понимать, что в реальной жизни умение ориентироваться в той или иной компьютерной игре еще мало

кому принесло большой успех, не считая материальных вознаграждений небольшому числу победителей чемпионатов по играм.

Победы в виртуальном мире практически никогда не влияют на достижения в мире реальном. Последствия таких побед (как, впрочем, и поражений) только в одном: человек все глубже и глубже уходит в виртуальный мир. У компьютерных игр, как, пожалуй, и в спорте, есть определенная психологическая особенность: проиграв, всегда хочется сыграть еще, чтобы выиграть, а выиграв, хочется закрепить успех и достичь большего. Но победить во всех играх невозможно. Постоянно появляются новые или выходят продолжения или обновления старых. Давно прошло то романтическое время закрытых институтов и «почтовых ящиков», когда число известных игрушек ограничивалось десятками и сотнями. Сейчас это не так: количество их почти безгранично, и переиграть, а тем более победить во всех из них невозможно.

Вид отдыха каждый выбирает сам, хотя покататься на роликах полезнее, чем сидеть целый день в душном игровом клубе. Да, компьютерные игры могут помочь снять напряжение, но продолжительная и особенно динамичная игра может вызвать стресс, излишнее возбуждение и раздражение, да еще и дать дополнительную нагрузку на глаза. А сидение за компьютером вечером не может не повлиять на сон. Рекомендации в этой ситуации просты и очевидны: необходимо делать перерывы в игре для отдыха глаз и рук, использовать современный монитор и хорошую видеокарту и ни в коем случае не играть допоздна.

Люди какого возраста более всего подвержены игромании? Депрессия может быть у любого человека, но маловероятно, что пожилые будут себя «успокаивать» разборками с виртуальными монстрами. Молодой человек более устойчив к депрессии и стрессам, поэтому он быстрее решит свои проблемы. А люди среднего возраста, от 30 до 50 лет, скорее всего и могут стать зависимыми от компьютерных игр.

Артем Долецкий — врач Московской медицинской академии им. И.М. Сеченова. На страницах «ДК» он готов ответить на ваши вопросы, относящиеся к теме «Компьютер и здоровье».



# Д-р Хелп

## рекомендует

Вопросы д-ру Хелпу посылайте по адресу  
[drhelp@computerra.ru](mailto:drhelp@computerra.ru)

### Если отшибло память

**?** У меня винчестер был поделен на три логических диска по два гигабайта: С и D — в FAT32, а E — в FAT16. Но как-то я удалил один свой документ с диска С, и при очистке Корзины возникло сообщение, что диск D не подключен. При обращении к диску через «Мой компьютер», появилась строчка «Нет доступа к устройству D». При проверке Scandisk'ом компьютер написал, что у диска неверная файловая система и попросил отформатировать диск. После форматирования диск заработал, но в пункте Система — Быстродействие появилась надпись, что диск D работает в файловой системе совместимой с DOS, а в графе Дисковые накопители у жесткого диска пропала буква D (С и E остались). Но самое неприятное, что после перезагрузки компьютера все повторилось опять. Такое уже случалось в Windows 95, теперь у меня 98-я версия. Что это — вирус, глюк «Виндов», конфликт какого-нибудь драйвера или неис-

правность диска (что практически отпадает)?

**!** Боюсь вас огорчить, но я подозреваю, что у вашего винчестера именно неисправность. И, скорее всего, она проявляется не в виде физического повреждения поверхности, а в дефекте контроллера. Впрочем, сейчас мы это все-сторонне проверим.

Первое, куда надо наведаться перед диагностикой — это BIOS Setup, раздел Chipset Features Setup. Если вы разгоняли компьютер, то, безусловно, нужно вернуть частоту шины к стандартному значению. Если частота PCI-шины в вашей версии регулируется отдельно, можно ограничиться только снижением ее до 33 МГц. Отмените также IDE Block Mode — вообще-то вещь это хорошая, но частоту эксперимента может нарушить. А вот отменить жесткую установку на Ultra DMA через BIOS полезно во всех без исключения случаях — ничего кроме вреда от нее не дожидаться, так что там пусть будет значение «Auto». А реальное включение UDMA делается через свойства диска в Windows, вот там галочка пусть пока стоит.

Для проверки четкости работы винчестера

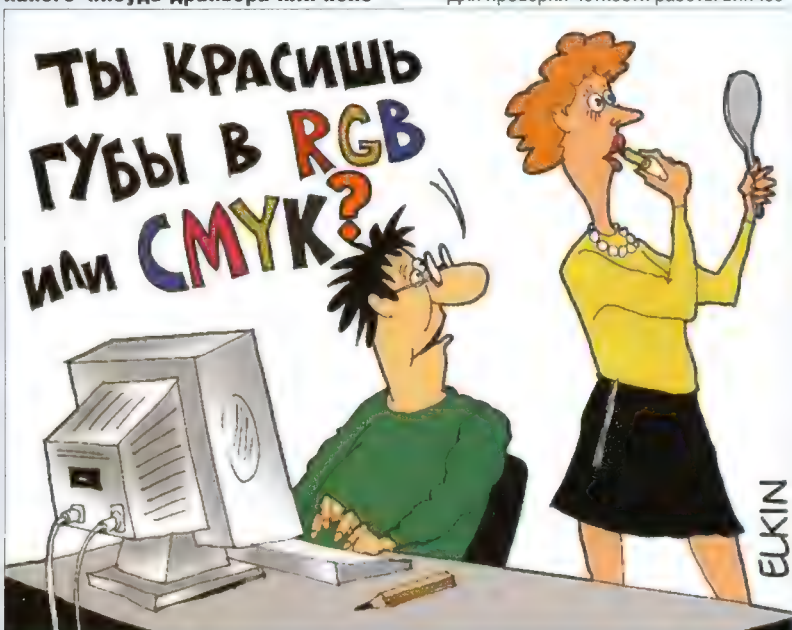


Рисунки: Сергей Елкин

тера есть много программ, я же рекомендую входящий в пакет Winbench тест Disk Transfer Rate. И поскольку тест выполняется на каком-нибудь одном логическом диске, его придется запускать три раза, меняя диск в меню Edit — Test Settings. Также перед тестом нужно закрыть все приложения кроме Explorer и Systray через одновременное нажатие Ctrl+Alt+Del (только один раз!). Тест последовательно прочитывает весь диск и строит график скорости доступа. Для нормального диска должна получиться равномерная «лестница», резкие провалы и взлеты графика показывают, что в данном месте у диска имеется сбойный участок и идет восстановление данных с резервных секторов. В случае, если график вовсе проваливается «до земли», это чревато невозможными ошибками чтения/записи с синими экранами и прочими «прелестями». Если при повторении теста провалы остаются на тех же местах, виновата магнитная поверхность дисков, в противном случае — электронные компоненты самого винчестера или контроллера на материнской плате (особенно это вероятно, когда проявление сбоев зависит от температуры и времени работы компьютера). Контроллер иногда удается успокоить, выключив UDMA в Windows — проще все-таки смириться с некоторым замедлением, чем терять данные.

При обнаружении сбоев, особенно если они возникают у начала и конца логического диска, советую, сохранив по возможности как можно больше ценных данных на надежном носителе, изменить разбивку винчестера. Например, разбить его пополам, на два диска (предпочтительно FAT32), а наиболее ценные данные поместить сразу на оба раздела. И после этого лучше начинать думать о покупке нового винта :)

В случае же, если диски окажутся исправными (что маловероятно), попробуйте отдать все пространство винчестера под один логический раздел, откажитесь от использования каких бы то ни было дисковых утилит, кроме стандартных из Windows, запретите компьютеру входить в ждущий и, особенно, спящий режимы. И не забывайте во время испытательного срока (месяц-два) как можно чаще архивировать всю ценную информацию.





## Спасись и сохранись

**?** Очень часто приходится слышать, что необходимо делать копии системных файлов и в случае каких-либо неполадок пользоваться ими. Не могли бы вы пояснить: копии каких именно системных файлов рекомендуется делать, и как эти копии потом использовать?

**!** Стандартным ответом, достойным учебника по Windows, должен быть такой: создайте аварийную дискету в разделе **Установка и удаление программ** — **Загрузочный диск** и, если компьютер вдруг перестанет грузиться, пускайте ее в ход. Решение хоть и простое, но явно недостаточное, хотя начинать надо именно с него. К сожалению, все на что способна такая дискета — это запустить для вас командный процессор DOS. А основное заметное отличие такой дискеты от просто отформатированной с переносом системных файлов в том, что нет необходимости вручную прописывать поддержку CD-привода.

Что делать дальше — тоже известно — переустанавливать Windows поверх старой копии или, что чаще всего является единственно надежным средством — ставить начисто с долгим и нудным восстановлением всех настроек, большинства программ и т.п. Надо признать, что для аккуратного пользователя, не слишком интересующегося новым софтом и использующего компьютер только для работы, все эти проблемы могут показаться надуманными.

Действительно, существует немало компьютеров (хотя не рискну сказать, что это большая часть), где операционная система не переустанавливается годами и, даже взявшись за обновление ее до новой версии, вполне можно взять за основу старую. Если это ваш случай, то легко можно ограничиться системной дискетой.

В случае противоположном, когда по вине софта или железа переустановкой приходится заниматься регулярно, можно поступить радикально — после одной из таких установок, восстановив все нужные вам приложения, скопируйте каталог Windows целиком в запасник (копировать лучше не напрямую средствами Windows, а через какую-нибудь оболочку вроде Windows Commander). Для полного восстановления теперь будет достаточно нескольких минут: найдите на диске C файл Msdos.sys, снимите у него атрибуты «системный» и «только чтение», откройте его в обычном Блокноте и задайте в строках:

```
WinDir=C:\Windows
WinBootDir=C:\Windows
```

новый путь к каталогу с сохраненной Windows. Если старая система уже не «дышит», для изменения файла в режиме командной строки выполните две команды:

```
attrib -r -s c:\msdos.sys
edit c:\msdos.sys
```

# КАЗИНО

## Выиграйте свой домашний компьютер!



В розыгрыше этого компьютера, предоставленного компанией Mail Computer Shop, могут участвовать все желающие, в срок приславшие правильно заполненный купон. Участие в конкурсе бесплатное.

Ограничение одно: к игре в Казино допускаются только совершеннолетние (старше 16 лет) жители Российской Федерации, так как для получения выигрыша вам надо будет предъявить паспорт. Доставку и вручение выигрыша победителю также берет на себя компания Mail Computer Shop, продающая компьютеры по почте в любой пункт по всей территории России.

### Конфигурация разыгрываемого компьютера:

**Материнская плата** ASUS P2-99B (440ZX) для Pentium II 233-600 MHz (AT)

**Процессор** Intel Pentium-433 Celeron (встр. Cache 128 Kb) PPGA + cooler

**Адаптер** для установки процессоров PPGA в Slot1

**Модуль памяти** DIMM 32 Mb SDRAM SPD 168 pin 100 MHz

**Дискковод** 1.44 Mb Mitsumi

**Винчестер** 6.4 Gb UltraDMA (66.6 MB/s)

**Видеокарта** S3 Trio 3D 8 Mb SGRAM AGP OEM

**Устройство CD-ROM** 48 speed Mitsumi CRMCFX4820T (Interface IDE) OEM

**Звуковая плата** Creative Sound Blaster 16 PCI-128 Vibra (CT-4810), OEM

**Корпус** MiniTower с блоком питания 200W AT

**Клавиатура** 104 кл. Rus/Lat Win95

**Коврик для мыши** Verbatim

**Мышь** Genius NetScroll+ PS/2

**Монитор** ViewSonic E651 0.28 15" LR MPRII M D OSD

Дополнительные сведения об этом компьютере и о ходе конкурса вы можете получить на сайте Mail Computer Shop [www.mailshop.ru](http://www.mailshop.ru) или по почте 113149, Москва, ул. Азовская, д. 6, корп. 3, офис 802

Чтобы выиграть компьютер, нужно угадать выигрышное число. Для этого заштрихуйте в таблице **два номера из 100**, аккуратно заполните бланк на обороте, точно и подробно указав свой адрес, куда должен быть выслан выигранный компьютер. Затем надо вырезать бланк и прислать его в конверте по адресу **117419, Москва,**

**2-й Рошинский проезд, дом 8, редакция журнала «Домашний компьютер», Казино**, не позднее **1 января 2000 года**. Ксерокопии бланка не принимаются.

## Делайте ваши ставки, дамы и господа!

Результаты конкурса и имя победителя будут опубликованы в февральском номере журнала. Если выигрышные номера окажутся сразу у нескольких претендентов, победителя определит жребий, а остальные в качестве утешительного приза получат годовую подписку на журнал «Домашний компьютер».

В августе победителем розыгрыша «Казино» стала **Нина Николаевна Букова** из Москвы, заштриховавшая в таблице номера **5** и **74**. Просим ее связаться с компанией Mail Computer Shop по телефону (095) 310-76-22, чтобы договориться о получении выигранного компьютера. Мы поздравляем очередного победителя и приглашаем остальных читателей использовать свой шанс при розыгрыше следующего домашнего компьютера.



и в DOS'овском (неудобном) редакторе задайте путь к новому каталогу Windows. Теперь рабочей станет запасная копия, испорченную же можно стереть, но лучше вручную удалить из нее все за исключением каталога Command (можно и его стереть, но тогда придется файлы Autoexec.bat и Config.sys редактировать). Не забудьте, кстати, снять новую копию операционки, пока она не замусорилась.

Реально же системных файлов, изменяемых в процессе работы, не так и много, и если желания оптимизировать переустановочную эпопею больше, нежели места на диске, можно попробовать сохранить только их.

Например, в каталоге Windows\System, по окончании установки сосредотачиваются все драйверы устройств, а в широко известном системном реестре (пара файлов system.dat и user.dat) — регистрируются программы и по сути есть все необходимое для доведения свежеставленной системы до готовности. Конечно, часть файлов с расширением \*.ini попадает и в каталог Windows, но отлавливать их там явно дольше, чем просто переустановить несколько программ.

Отдельную тактику хочется предложить людям из «группы риска», например, добровольным участникам всевозможных бета-тестирований, да и всем, кому хочется иметь отдельно одну надежную систему для работы и отдельный «полигон для юзання». Речь, как вы догадались, идет о создании мультиконфигурации, а поскольку о ней в нашем журнале рассказывалось неоднократно, просто предложу еще один, на мой взгляд, самый удобный способ. В качестве второй, «рабочей» ОС логичнее всего установить Windows 2000 — если вы не будете досаждать ей игрушками, риск потерять данные от случайного зависания в ней минимальный. Устанавливая ее из Windows 98 в отдельный каталог, вы автоматически получите возможность при включении выбирать между этими двумя системами. А допечатав в конце файла Boot.ini (в корне диска C) строчку с указанием пути к копии чистых Windows, вы сможете выбирать уже между тремя системами (например, двумя рабочими и одной — для экспери-

ментов и т.д.). В этом же файле в строке «default=» можно указать систему, запускаемую по умолчанию, и в строке «timeout=» время ожидания вашей реакции перед ее загрузкой.

Можно пойти еще дальше, учитывая, что Windows 2000, как и любая система из NT-семейства, поддерживает свою файловую систему NTFS, доступ к которой стандартными средствами остальных Windows и DOS невозможен (обратный доступ, напротив, не проблема). Следовательно, можно выделить на винчестере отдельный логический диск и, установив на него Windows 2000, преобразовать его к NTFS. Теперь даже вирусы, если

и попадут в вашу систему, к краху ее не приведут — всегда можно запуститься в «защищенной» конфигурации и подлечить заодно основную. Хуже будет, если почему-либо нарушится сам NTFS-раздел (а случиться это может запросто — хваленая Windows 2000 под влиянием сырых программ обрушиться может с треском, а заодно и повалит NTFS — эффект крайне редко наблюдающийся в Windows 95/98 и файловой системе FAT). Отсюда, последнее правило — если уж создан раздел для чистой работы, то и никакому мусору там не место.

## Плата за музыку

**? У меня Pentium III-500/«мамка» — Soltek (VIA Socket370)/O3V — 64 Мбайт/«винт» — Quantum LB 15 Гбайт. Но работать мой комп почти отказывается: то синие экраны с какими-то сбоями внутри Windows, то просто торможение до полной невозможности что-либо делать. Но самое плохое — я не**



**могу переустановить систему (или установить любую новую программу) из-за ошибок чтения. Замена CD-ROM-дисководов и копирование дистрибутивов на винчестер не помогает. Неужели погорел дисковый контроллер? Что делать?!**

То, что в проблемах вашего компьютера не виноват софт — почти очевидно. В то же время испорченный контроллер не позволил бы вам так запросто копировать дистрибутивы с диска на диск, да и загрузка Windows вряд ли вообще удалась бы. Остается искать причину в системных конфликтах.

Такие конфликты характерны для многих плат на чипсете VIA Apollo Pro с интегрированными звуковыми контроллерами. Поскольку выбор «озвученных» плат в последнее время становится больше, многим поневоле приходится покупать такую с намерением сразу же отключить в BIOS'е звук и поставить обычную звуковую карту.

Один из возможных эффектов от этого элементарного вроде бы действия и описан вами (мне он встречался не только на Soltek'ах, но и на MSI, например). Очевидно, дело здесь не столько в железе, сколько в BIOS, поэтому проблему надо бы решать его обновлением. Но в любом случае включение встроенного звукового контроллера полностью удовлетворяет систему. Драйверы в Windows можно и не устанавливать, достаточно в том же BIOS активизировать Onboard Audio, у Soltek'а для этого нужно посетить два раздела: Chipset Features Setup и Integrated Periphery.

Не пренебрегайте также диском, прилагающимся к плате, если она у вас достаточно «новенькая», и даже Windows 98 SE может не знать тонкостей работы с ней. Обычно требуют установки драйвера AGP-шины и упомянутого вами IDE-кон-



троллера. Если Windows не удается запустить обычным образом, устанавливая эти драйверы допускается и в Safe Mode, только прежде организуйте себе доступ к CD-ROM (например, с помощью загрузочной дискеты Windows) и скопируйте с него дистрибутивы на винчестер.

Вообще, если компьютер нормально работал сразу после покупки (сборки, апгрейда...), а потом, после экспериментов с настройками BIOS, стал чудить, советую перед очередной переустановкой системы очистить содержимое CMOS-памяти (на всех абсолютно платах есть соответствующий джампер, обычно он находится рядом с батареей). Тогда все установки BIOS вернутся к исходным и, возможно, даже не придется вспоминать: что же вы такое регулировали и на что это повлияло. Конечно, придется заново «прописать» винчестеры, больше же ничего на первое время не меняйте (даже настройки энергосбережения).

### Вопрос — ответ

**?** Когда я купил второй винчестер и установил его в компьютер, то не заметил, что у меня увеличилась память.

**!** Процедура введения в строй нового жесткого диска для бывалого юзера кажется настолько сама собой разумеющейся, что говорить о ней как-то не принято. В действительности в любом руководстве по MS-DOS в свое время этому занятию посвящали большую главу и многое из того «объема» и по настоящее время не устарело. С другой стороны, винчестеры очень редко снабжаются хоть какими-то руководствами (OEM-комплектация всегда дешевле), а современные условия все же отличаются от эпохи DOS.

Итак. Новый диск в 90% случаев ставится параллельно с первым; даже если потом вы и не планируете оставлять в системе два винчестера, скопировать документы, картинки, дистрибутивы и т.п. более удобного способа чаще всего не представляется. И именно в этот момент нужно проявить осторожность, чтобы вовсе не потерять свои данные. Риск более чем реальный, и источник его в том, что данные о каждом логическом диске хранятся на диске ему предшествующем. Теперь допустим, что старый диск у вас был разделен на два — С и D, а поскольку приоритет отдельного физического диска выше, то новый неизбежно вклинится в них и станет либо диском D, либо и вовсе С. И уже достаточно одного необдуманного действия, как данные с одного (двух) логических дисков придется экстренно спасать.

Если у вас именно такая ситуация со множеством логических разделов, я бы вообще посоветовал отключить на первое время основной винчестер, а новый поставить на канал Secondary IDE (IDE2), в качестве ведущего (Master). CD-ROM-привод, который занимал до

сих пор эту позицию, остается «перещелкнуть» в позицию Slave. Поскольку новый винчестер операционной системы не содержит, то для первой загрузки потребуются запаситесь загрузочной дискетой (вроде той, что создается Windows), подойдет и загрузочный CD. Обязательно на них должны присутствовать программы fdisk и format, причем на случай, если русификатор откажется работать, полезно скопировать туда их англоязычные версии (их можно взять, например, из каталога с дистрибутивом английской версии Windows 95, в Windows 98 они упакованы в архив).

После того как диск подключен и опознан в BIOS (если Auto detect не сработал, проверьте еще раз подключение и особенно перемычки Master-Slave у всех накопителей), запустите fdisk, согласитесь на использование FAT32 (надеюсь, вы купили достаточно большой для этого диск!). Воспользуйтесь первым пунктом и создайте основной (Primary) раздел DOS, перезагрузитесь и отформатируйте его — format c: (если впоследствии с этого диска предстоит загружаться, добавьте в команду параметр /s). Теперь можете подключать старый винчестер.

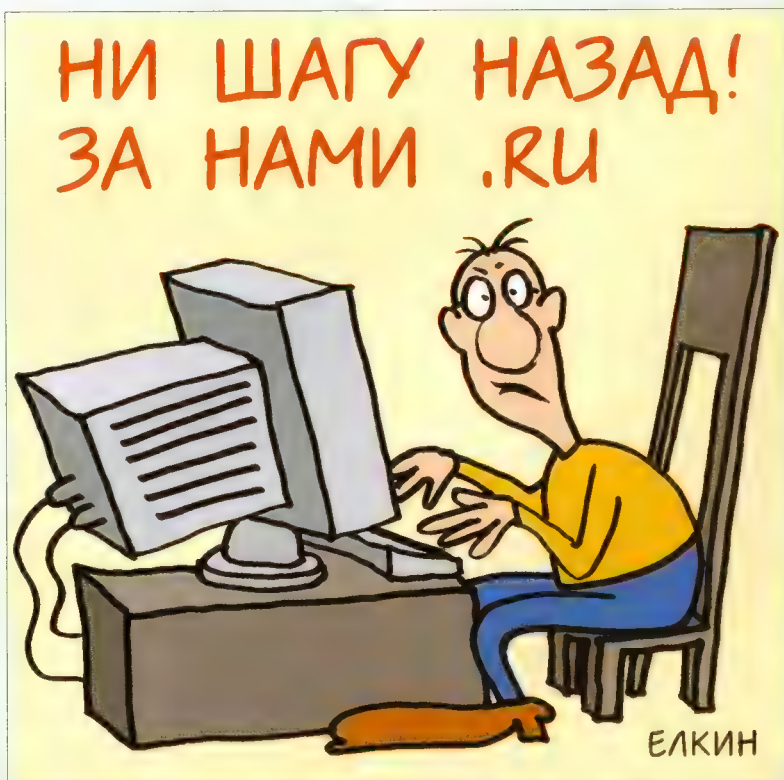
Этот способ разметки — лучшее, что вы можете сделать со своим диском, правда, есть и минус: новый диск по-прежнему будет оттеснять логические разделы со старого. И хотя теперь это уже опасности не представляет, все-таки неудобно запоминать новое расположение старых дисков. Чтобы заставить-таки новый «винт» оказаться последним в цепочке, вместо основного раздела DOS на нем можно было сделать дополнительный или, что лучше,

«собрать» логические диски на старом в один, с помощью Partition Magic, например.

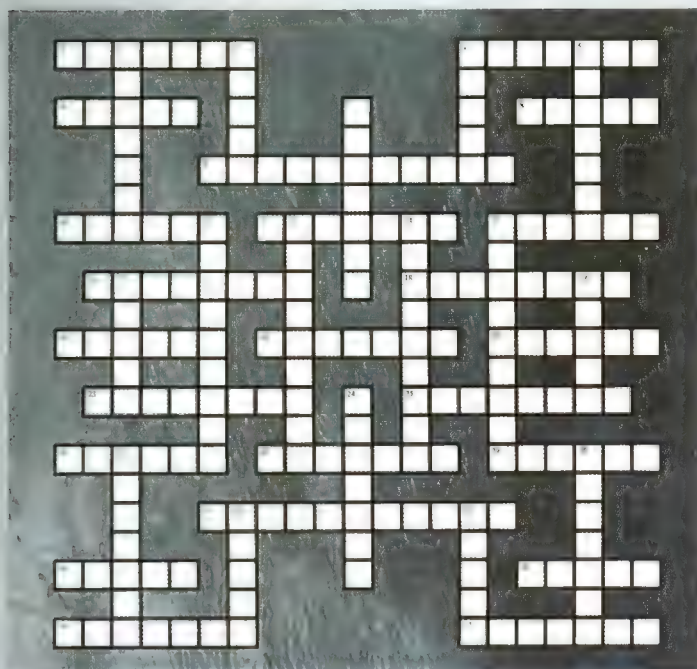
Если же у вас до покупки нового винчестера имелся единственный диск С, то процедуру можно упростить и обойтись без отключения старого, а fdisk запустить прямо в Сеансе MS-DOS. Форматировать же новый диск тогда лучше всего в Windows в меню Мой компьютер, этот способ в несколько раз быстрее, чем DOS'овский.

**?** После редактирования файла logo.sys заставка Windows не появляется. Старый файл не сохранил. Мелочь, конечно, но хотелось бы знать, почему так и как можно исправить.

**!** Файл этот считается системным и поэтому должен соответствовать жестким требованиям — разрешение 320x400 пикселей (ширина на высоту) при 256 цветах. Можете подогнать свой файл под эти требования, например, в стандартном Paint'e (меню Рисунок — Атрибуты...) А если захотите вернуться к стандартной заставке, можете вообще его удалить, поскольку копия «облаков» содержится в файле lo.sys, и он-то всегда на месте, без него ни DOS, ни Windows вообще не запустятся.



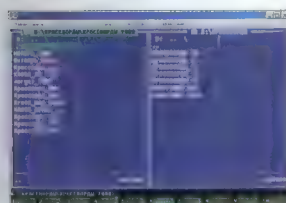




## По горизонтали



1. Порода служебных собак.  
4. Совокупность машин, одновременно выполняющих несколько различных операций.



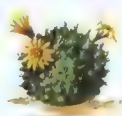
6. Компьютерная фирма, разработчик этого Windows-аналога Norton Commander.



8. Фирма — создатель графических и издательских программ.  
9. Специально оборудованное помещение для научных исследований.  
10. Неудача.



12. Спортивное общество.



15. Растение.



16. Национальный текстовый редактор, входящий в состав этой серии программ.  
18. Система связи для передачи сообщений на расстоянии.  
20. В греческой мифологии сын Посейдона, правитель Элевсина.



21. Непременная принадлежность рабочего стола Windows.

22. Российское «изобретение» для устрашения птиц в огороде или поле.



23. Костюм космонавта.  
25. Музыкальное произведение для хора и оркестра.  
26. Опросный лист.

28. Сжатый эллипсоид вращения.



29. Курорт на Южном берегу Крыма.

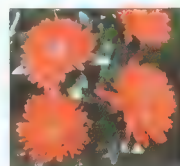


31. Стандартное приложение Windows.

34. Герой произведения Максима Горького.  
35. Приспособление для чистки обуви или одежды.  
36. Официальный документ, удостоверяющий личность гражданина.  
37. Единица системы Си, равная 0,102 мм водяного столба.

## По вертикали

2. Одна из основных характеристик процессора.



3. Цветок.



4. Порода служебных собак.



5. Пользователь.

7. Вторая степень числа.



11. Крупнейшие спортивные соревнования.

13. Прибор для пересъемки чертежей и рисунков в другом масштабе.



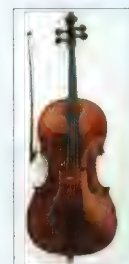
14. Известный итальянский кинорежиссер.



15. Царица Египта, чей образ получил широкое отражение в литературе и искусстве.



17. Российский казачий атаман, герой народных песен.



19. Семья итальянских скрипичных мастеров.

24. Комбинация математических знаков, выражающая какое-либо предложение.

27. Тригонометрическая функция.

30. Краткие наставления на какой-либо случай, с краткими сведениями о ком-либо или чем-либо.

32. Один из российских поисковых серверов в Интернете.

33. Священная гора, место пребывания богов во главе с Зевсом.

## ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД

опубликованный в октябрьском номере

**ПО ГОРИЗОНТАЛИ:** 1. Эксперт. 4. Декан. 6. Ершов. 10. Радар. 11. «Буря». 14. Табулятор. 17. Сера. 18. Орел. 19. Аршин. 20. Озон. 24. Штат. 26. «Эксплорер». 27. Селен. 30. Егерь. 31. Шарик. 32. Просо. 33. Словарь.

**ПО ВЕРТИКАЛИ:** 2. Синус. 3. Емеля. 5. Каркас. 7. Шаблон. 8. Хакер. 9. Лазер. 12. Частота. 13. Палитра. 15. Укроп. 16. Ярило. 21. Офсет. 22. Сканер. 23. Железо. 25. Тверь. 28. Какао. 29. Папка.



**На сей раз в нашей подборке юмора подавляющее большинство составили шуточки о программистах. Причем складывается впечатление, что программисты сочиняют анекдоты о себе сами. Ну что ж, они, стало быть, не безнадежны — вот только бы Windows еще пореже зависала ;—)**

Билл Гейтс спросил меня, наверное, уже тысячу раз:

— Хочешь сохранить изменения?

Когда же он, наконец, спросит:

— Хочешь изменить сохранения?

\*\*\*

Просыпается Штирлиц в камере — избитый, с бодунища. Думает: «Если сейчас войдет человек в немецкой форме — это Wolfenstein, и нужно кричать: «Хайль Гитлер!». Если

войдет Кибердемон, то это Doom, и его нужно мочить, мочить, мочить!!!» Входит мутант с синяком под глазом и говорит: «Ну и нажрались вы давеча, герцог Ньюкем!»

\*\*\*

Для ухода за пожилым программистом требуется приятная женщина, говорящая на Fortran, Basic и C++.

Марина Алферова,  
Москва

\*\*\*

В кои-то веки программист идет домой засветло. Все вокруг красиво, деревья, птички, облачка... Останавливается он и говорит:

— Вот, блин, и ведь БЕЗ ВСЯКИХ 3D-ускорителей!!!

\*\*\*

Молитва программиста: «Да поможет нам F1, да сохранит нас F2, во имя Ctrl, Alt и Del. Enter».

\*\*\*

В отделе кадров:

— Вы что-то выглядите недо-

статочно подвижно для своего возраста.

— А вам кто нужен: программист или обезьяна?

\*\*\*

Однажды врач, инженер-строитель и программист поспорили о том, чья профессия древнее. Врач заметил: «В Библии сказано, что Бог сотворил Еву из ребра Адама. Такая операция может быть проведена только хирургом, поэтому я по праву могу утверждать, что моя профессия — самая древняя в мире». Тут вмешался инженер-строитель и сказал: «Но еще раньше Бог сотворил небо и землю из хаоса. Это первое и, несомненно, наиболее выдающееся применение строительной инженерии. Поэтому, дорогой доктор, вы не правы. Моя профессия самая древняя в мире». Программист при этих словах откинулся в кресле, загадочно улыбнулся и веско произнес: «Да, но кто, как вы думаете, сотворил хаос?»

\*\*\*

Приходит программист домой и говорит жене:

— Я голоден, как 256 чертей.  
Вадим Степанов, Керчь

\*\*\*

Беседуют два программиста:  
— Чем программист отличается от обычного смертного?

— А тем, что в состоянии ответить на вопрос, в котором уже заключен ответ.

— Это как же?

— Ну, например, ответ на вопрос: сколько будет  $2 \times 2 = 4$ ?

— TRUE!

\*\*\*

Стоит программист перед светотфором:

— Никак не могу понять, что там за видеоадаптер: у «Геркулеса» — 2 цвета, у CGA — 4, у EGA — 16, у VGA — 256, у XGA — 65535, а трех — ну ни у кого нет!

\*\*\*

Два крутых программиста, совершенно одуревшие от своих компьютеров, вышли перекурить на улицу. Мимо проходит красивая девушка. Один говорит другому:

— Помнишь, мы когда-то за такими девушками бегали.

— Помню, бегали, но не помню — зачем?!

Sparc

\*\*\*

Объявление: «СРОЧНО ПРОДАМ «мышь» в отличном состоянии, со всеми наворотами, пробег — 5000 км».

\*\*\*

Дневник молодого программиста: «Первый день. Запустили все игрушки и отформатировали все диски. Второй день. Запустили все утилиты и отформатировали все винчестеры. Третий день. Запустили все что грузится и отформатировали все что крутится. Четвертый день. Приехал хакер, и тут такое началось...»

\*\*\*

Умер программист. Попал на Страшный суд. Судили-рядили — ни то ни се.

— Куда сам-то хочешь: в ад или в рай?

— А посмотреть можно?

Привели его в огромный ВЦ. Кругом машин всевозможных, секток — видимо-невидимо.

— Вот это — рай, будешь здесь пользователем.

— А ад?

— А ад здесь же — только системщиком...

Ю. Воробьев, г. Лобня  
Московской обл.

**Поздравляем! Windows заинсталировала в Вашу систему Пожарного агента и Огнетушитель!**



**Что за чушь? Какой огнетушитель? Куда?!**



**А щелкните по значку...**





# Читайте в декабре:



**Золотой рыцарь.** В прошлом году «ДК» учредил премию «Золотой рыцарь», которая вручается лучшему «железу» года. Первое вручение премии в двадцати номинациях произошло в декабре 1999. В этом году вновь будут оглашены очередные победители. Среди номинаций: лучший компьютер года, лучший монитор года, лучшая системная плата года, лучший процессор года...

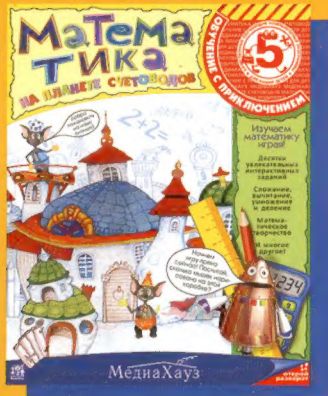
**Подарки.** Цветами, духами, шампанским, шоколадом и наборами слочных игрушек новогодние подарки не ограничиваются. Можно подарить жене изящную астрологическую программу, мужу солидный планировщик, сыну потрясающую игру, дочери виртуального зверька, другу роскошную мультимедийную энциклопедию... «Весь этот софт» — специальное приложение на 16 страницах, которое поможет вам выбрать новогодний подарок среди компакт-дисков и программ.

**Гонки на модемах по тундре.** Тестовая лаборатория «ДК» представляет в декабрьском номере свой очередной проект: тестирование модемов на безумных отечественных линиях. Не все признанные брэнды выдержали эту лихую гонку по ухабам и буеракам российской связи. Лучшим модемом, стабильно работающим в таких непростых условиях, стал... Впрочем, читайте об этом в следующем номере!

**Microsoft сказала ME.** В сентябре компания Microsoft выпустила новую версию своей операционной системы, предназначенной для потребительского рынка: Windows ME (ME — сокращение от Millennium Edition; эта версия Windows задолго до своего официального выхода получила жаргонное название «линолеум» — таким образом интерпретировав созвучие со словом millennium). Эта версия системы предназначена прежде всего для домашних пользователей...







Для дошкольников и первоклашек

## МАТЕМАТИКА НА ПЛАНЕТЕ СЧЕТОВОДОВ

Эта замечательная программа больше похожа на увлекательную компьютерную игру, чем на традиционную "обучалку".

Ребенку предстоит отправиться в космическое путешествие на планету Счетоводов, обитатели которой – веселые и добрые существа, немного похожие на земных мышат – очень ждут помощи на тернистом пути изучения математики.

Несколько сот увлекательных заданий, от знакомства с цифрами до деления с остатком, энциклопедия технических устройств и многое другое! Цена 15 у.е.



Для школьников 5-11 классов

## ИСТОРИЯ ДРЕВНЕГО МИРА (ЗАГАДКИ СФИНСА)

Этот диск содержит 40 задач по истории Древнего мира. Компьютерная задача по истории – это не форма проверки знаний, это увлекательный способ их приобретения. В поисках ответа на поставленный вопрос, вы погружаетесь в творческую атмосферу работы историка.

Сотни экранов программы содержат фрагменты трудов историков Древней Греции и Китая, выразительнейшие строки известных и безымянных поэтов Древнего Рима и Египта, комментарии современных ученых. Вы увидите множество фотографий знаменитых памятников искусства и архитектуры, а также пейзажи известных исторических мест.

Работа с программой напоминает игру, но результат этой игры – серьезные исторические знания. Цена 15 у.е.

# АКЦИЯ Я ПОСТУПЛЮ!

РЕКОМЕНДОВАНО  
МИНИСТЕРСТВОМ  
ОБРАЗОВАНИЯ РФ



Новое издание легендарного компьютерного **Курса Математики** Леонида Яковлевича Боровского включает в себя полную теорию и решение реальных экзаменационных задач по всем темам алгебры, а также авторский печатный учебник (1200 страниц!)

Курс специально нацелен на быструю и эффективную подготовку школьников и абитуриентов к сдаче выпускных и вступительных экзаменов по математике даже "с нуля"!

Все пользователи коробочной версии курса становятся участниками акции "Я поступлю!" и смогут принимать участие в виртуальных и очных консультациях Л.Я. Боровского.

## Выиграй приз!

ручка-везучка

открывалка-кулачок

дискетка-рулетка

В каждой третьей коробке "Курса Математики 2000" вас ждет один из этих призов! Ваши шансы равны 33,3%.

Каждый обладатель коробочных версий "Курса Математики 2000" и "Курса Физики 99", отправивший в адрес МедиаХауз две заполненные регистрационные карточки, автоматически получает специальный приз с символикой "Я поступлю!"

До 31 декабря 2000 года этот приз - Ваши шансы равны 100%!

## стильная футболка!



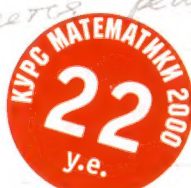
### КУРС МАТЕМАТИКИ 2000 БАЗОВЫЙ

Если вы сомневаетесь, стоит ли покупать дорогую коробочную версию "Курса Математики", приобретите базовую версию курса! Отличие только в том, что в ней разобрано меньше экзаменационных задач, зато теория дается в том же объеме. А цена - всего 2,5 у.е.!



### КУРС ФИЗИКИ 99 МЕХАНИКА

Построенный на тех же базовых принципах, что и "Курс Математики", этот курс включает в себя полную теорию по всем разделам механики, 90 интерактивных задач для решения на компьютере и 90 моделей физических процессов. К программе прилагается толстый печатный учебник. Цена - 20 у.е.



**МедиаХауз**  
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

Информация и справки по телефону: (095) 737-8855

или на сайте: [www.mediahouse.ru](http://www.mediahouse.ru)

Бесплатная доставка дисков курьером по Москве, бесплатная почтовая доставка по территории России, оптовые закупки дисков МедиаХауз и любого другого софта: (095) 931-9269, [cdrom@compulink.ru](mailto:cdrom@compulink.ru)



## 1С:Репетитор

Сборник учебных программ для старшеклассников, абитуриентов и учителей

Программы сборника содержат:

- подробное изложение всего теоретического материала по каждому предмету, эквивалентное 3800 страницам формата А4;
- 5,5 часов дикторского текста;
- 1400 иллюстраций;
- 400 компьютерных анимаций и видеофрагментов (химические и физические опыты, жизнь животных);
- 70 интерактивных физических моделей, позволяющих изменять параметры процессов;
- 50 озвученных диктантов на все правила русского языка;
- 2000 тестов, задач и языковых практикумов (все – с ответами, многие – с решениями).

Каждая программа включает в себя:

- раздел «Подготовка в ВУЗ»;
- обширные справочные сведения (интерактивные раскрывающиеся таблицы, формулы и т.д.);
- биографии известных ученых, словарь терминов, список литературы.

Все программы сертифицированы Министерством образования России.

<http://www.1c.ru/repetitor>, e-mail: [repetitor@1c.ru](mailto:repetitor@1c.ru)

Розничная цена –  
около 270 рублей



Осенью выходит «1С:Репетитор. Тесты по пунктуации». Зимой – новый комплекс «1С:Репетитор. Математика».

## Самые популярные программы для домашних компьютеров в МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p><b>Москва</b> ТД «ОФИС ПЛЮС» Ленинградский пр-т, 80, корп. 20, ИАЦ «Софт-Информ» ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 ВЦ «Горбушка» левая аллея, девая сторона, 96-97 «Филпорт» ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» «А2000» ул. М. Бирюзова, 17 «Дом деловой книги» ул. Марксистская, 9 «Киевлобитель» Ленинский проспект, 62/1 «Галерея Водолей» Ореховый бульвар, д. 15 ТДК «Москва» ул. Тверская, д. 8, стр. 1 «ПРЕСТОП» ул. 2-я Тверская-Ямская, 54 «Причал» ул. Исаковского, 33/1 «ПСМ компьютер» Олимпийский проспект, 16 Марксистская, 3 (маг. «Планета») ТД «Перекресток в Северном Бутово», ул. Старокачаловская, 16 «Техмаркет» ул. 8-го Марта, 10 «ФОРМОЗА-АЛТАИР» ул. Аксютинская, 57 «Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт. «Три С» Овчинный б-р, 7, корп. 2 «Ника Computers» Зеленоград, корп. 110БЕ «АГМАРМУЛЬТИМЕДИА» Б. Строчинский пр-т, 28/11 ул. Генерала Глаголева, 26 «АЮ» ул. Смольная, 24-а «Бизнес книги» ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2 «ВИСТ на Маслово» ул. Башиловская, 21 «Квазар» 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1 «Линтек М» Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высших энергий</p>	<p>«ЛНКС» ул. Новая Басманная, 31, стр. 1 «Фирма МЕЛАН» ул. Ивана Франко, 38, корп. 1 «МИКС-Компьютер Сервис» ул. Тверская, 25/9 «РС-сервис» ул. Нижняя Красносельская, 45, кв. 41 «ТАЙСУ» Ленинский проспект, 89 ТД «МАРАФОН» Рязанский пер., 2 «Фирма СМС» Зеленоград, корп. 430, стр. 1 «ЮНАР и К» Тверская застава, 3 «Дом книги в Сокольниках» Русаковская ул., 27 Компьютерный дом на Руставели ул. Руставели, 1 Савеловский ВКЦ, В23 Дом Книги «Молодая Гвардия» ул. Полянка, 28 «Ориел» Университет, 2-й этаж «Порфир» ВЦ «Горбушка», 2-й этаж ТД «Прогресс» Зубовский б-р, 17, стр. 1 «Стингер Сервис» Савеловский ВКЦ, В13 «Столица Электроникс» ул. Земляной Вал, д. 2/50 Абакан «Сатилинк» ул. Шетинина, 59 Алматы «СЭТ» ул. Маркова, 44, оф. 315 Архангельск «ТРЭВЭЛ ТЕХНОЛОДЖИ» ул. Тимме, 7 Астрахань «ВЦ Пилот» ул. Савушкина, 43, оф. 221 Барнаул «Алтай-Компьютер-Сервис» ул. Деловая, 7 Березники Центральный Универсальный Магазин Бишкек Урмагтуу Лтд. ул. Киевская, 96Б, салон «Urmagtuu»</p>	<p>Братск ТЦ «Сервер» ул. Депутатская, 17 Брянск НТЦ «Алекс» ул. III Интернационала, 2, 59 Верхняя Пышма «Центр Информационных Технологий УДО» ул. Ленина, 42 Владивосток «Юманс» ул. Фонтанная, 6, к. 3 Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига» Владимир «Кижин» ул. Московская, 11 Домодедово «Конторское оборудование» ул. Рабочая, 59А Иваново ул. Красной Армии, маг. «Кандотвары» Ижевск ул. Советская, 8А Калининград «Интернаб DRV» Ленинский пр-т, 13-15 Киров НТП «Орком-Трейддинг» ул. Московская, 12 Краснодар «СОФТ» ул. Старокубанская, 118, оф. 212, ул. Красная, 43, «Дом книги» Красноярск «Максофт» ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники» Лангасул ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан» Липецк ул. Космонавтов, 28, «Алладин» Магнитогорск «СофтИнКом» ул. Ленина, ЦУМ Мурманск «Эльфа-Компьютеры» ул. Воровского, 15А</p>	<p>Нефтеюганск «Росси» мкр. 2, д. 23 Невинномысск «Децима-Софт» ул. Гагарина, 55 Нижневартовск «Эдем» ул. Менделеева, 17П Н. Новгород ПКФ «ЛАД» ул. Маслякова, 5, оф. 37 «Волга-Софт» ул. Карла Маркса, 32; «Волга-Софт» ул. Гордеевская, 97 Новгород Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС» Новосибирск «Маяк» Красный пр-т, 157/1 Норильск «Техносервис» пр-т Ленина, 22, маг. «Олга» Ноябрьск ТГФ «Ямал» ул. Киевская, 8 Одесса «Альфа-Ком» ул. Жуковского, 34 «AcashSoft» р-к «Котовский», пав. Е-82 Оренбург ул. Володарского, 27, маг. «Jazz» Орехово-Зуево «СотипТрап» ул. Ленина, 44А Орск «Диалог-М» ул. Станиславского, 53 Пермь «КамСофт» ул. Большевикская, 75, оф. 200 «Развитие-плюс» ул. Луначарского, 58 маг. «Дега-Ком» ул. Большевикская, 101, «Кроша» ул. Борчанинова, 15 ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки» Рига «ANDI» ул. Дзержинский, 14, оф. 502</p>	<p>«636» ул. Кр. Барона, 25 Ростов-на-Дону ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гандальфа» Самара «АПС-Софт» ул. Минчурина, 15, ТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт. С. Петербург «Генеральная сервисная Компания» Лиговский пр-т., 1, оф. 304; ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»; Нарвская пл., 3, маг. «Акс-2» «СПБ Дом Книги» Невский пр-т, 28, «М-СТАЙЛ» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж «ТИТАН» Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»; Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»; ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКОД»; Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»; пр. Славы, 5, маг. «MariCom»; пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»; ул. Народная, 16, маг. «MariCom»; пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom» Сочи НТЦ «ИНФОРМСЕРВИС» ул. Советская, 40 Сургут «Оникс» ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ИП» Таллинн ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «ВБКС»</p>	<p>Smirnov FIE Axtu, 12 Тамбов ул. Советская, 148/45 Тольятти «Аль-Групп» ул. Ленинградская, 53А Тюмень «ТюмБИТ» ул. Геологоразведчиков, 2-58 Улан-Удэ «Стэк-Сервис» ул. Халхолова, 12А Усть-Каменогорск НТП «Рейтинг» ул. Ушанова, 27, подъезд 2 Хабаровск «Контакт Плюс» ул. Стрельникова, 10А Ханты-Мансийск «Баланс Консалтинг» ул. Калинина, 53 Чебоксары «Системпром» ул. Хузангая, 14 Челябинск «Микрос» ул. Энтузиастов, 12 «Форт-Электроникс» Свердловский пр-т, 31, компьютерный салон «BEST» ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener» Чита ул. Амурская, 91 Электросталь «Контраст-Сервис» пр. Ленина, КЦ «Октябрь» Южно-Сахалинск ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита» Якутск «Софт-Лидер» ул. Аммосова, 18, 3 этаж Ярославль Салон «Аудио-видео» ул. Свободы, 52</p>
---	---	--	---	--	---

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домини» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, 6/8, с. 1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Косыгина, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокопосинская ул., 36  
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-11; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»  
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1  
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бугурская, 7; Старопименовский пер., 12/6